microhobby.speccy.cz/zxsf/pagina_1.htm

ZX Spectrum Files

Issue 12



SUMARIO



Redacción, diseño portada y edición:

Ignacio Prini Garcia (NeilParsons).

Colaboran:
Tony Brazil, Iván Sánchez, Na_th_an, José Leandro, Slobulus

Consultas y notificaciones:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

Portada: © Retro Gamer y NeilParsons.

Web de la revista: http://microhobby.speccy.cz/zxsf/pagina_1.htm
Blog: http://neilparsons.blogspot.com

PARA EMPEZAR

Ha llovido bastante desde el número anterior. Este gran paréntesis se ha debido a una serie de acontecimientos que mejor relatarlos brevemente aquí mismo.

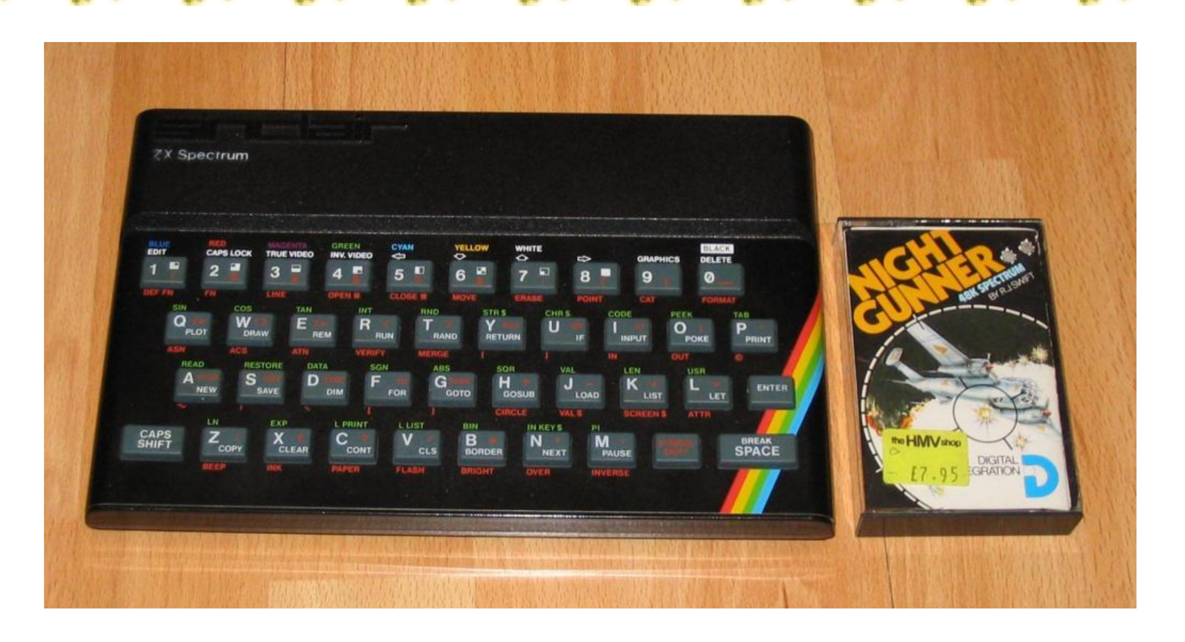
Por un lado, la realización de un número especial de Microhobby, como una forma de celebrar entre los que colaboran conmigo habitualmente, más otros que se habían unido en ese trabajo, el 25 Aniversario del ZX Spectrum. Un homenaje del cual podría decir muchas cosas. Por otro, el poco tiempo que había estado "off-line" debido a una serie de circunstancias, la primera de ellas en el plano familiar y personal, lo había dedicado a ver de pasada muchos acontecimientos sucedidos en la web y en mi vida normal. Y últimamente una avería que me ha mantenido al margen prácticamente durante un mes completo hasta bien entrado este 2008.

Se ha hablado mucho, y con intensidad, sobre la escena "retro" actual y nuestro papel en ella. Fundamental sobre todo para replantearnos, medio en broma, medio en serio, que hay materias sobre las cuales hay que dar por sentado o ir mejorando, de cara al futuro y, por supuesto, enmendar errores, tanto a nivel particular como a nivel de colectivo. Y lo más importante, hacerlo en conciencia y sabiendo perfectamente por qué se hace y para qué. Vale de todo, pero siempre con el debido respeto a las opiniones vertidas en contra, aceptándolas en el fondo y en la forma, pues de éllas también se aprende algo.

Y me he replanteado la maquetación de la revista. Debido al gran "peso" que supone los PDF's he decidido hacer una revista algo más sobria (no obstante, me estoy planteando cambiar nuevamente el aspecto y formato de la misma, de lo cual os hablo un poco en el siguiente artículo). Se han hecho unos ligeros cambios en la presentación de las secciones, hay menos fuentes true-type incrustadas, y, por otra parte, vuelvo a la presentación a una sola columna, salvo en algunas secciones. Por lo demás, todo sigue más o menos igual.

Y de regalo, os ofrezco también un suplemento extra con muchos comentarios de juegos de los que pocos hemos sabido entonces, de los que ni siquiera las revistas del sector tuvieron la ocasión de analizar en su dia. Y, por supuesto, este número está dedicado a las novedades en software habidas durante estos últimos meses y lo que ha sido 2007, más algunos curiosos los cuales podréis contemplar más adentro.

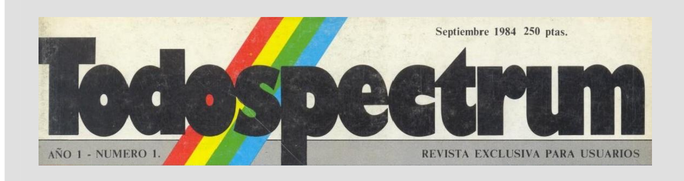
Neil Parsons (20-02-2008)



EN POCAS PALABRAS

Después de un larguísimo paréntesis, vuelvo con renovadas fuerzas a seguir dando “guerra” con mi revista de siempre. Y espero que este nuevo número os guste tanto como los anteriores.

Y con esta labia que me caracteriza, quiero anunciar (aunque ya es sabido) que desde no hace mucho estoy subiendo a mi página web y también al archivo de World Of Spectrum, la colección (casi) completa de la revista Todospectrum, la cual cayó en mis manos, por obra y gracia de un buen amigo. Si no fuera por él, igual la idea que tenía largo tiempo en mente nunca la hubiese iniciado, aunque nunca es tarde si la dicha es buena… Deseo que esté también en la web de StalVS.



Solo dos números escapan a mi intento personal de acaparar el escaneado completo de esta revista. Hay candidatos para hincarles el diente y seguro que así, como alguien dijo, “se podrá matar dos pájaros de un tiro”. Por el momento, la cosa va lentamente pero a buen ritmo, a un número escaneado por semana. De la misma manera que se ha conseguido preservar revistas como Microhobby, Input Sinclair (aun faltando todavía números) y ZX, ésta no iba a quedarse atrás.

Además, he estrenado blog personal que lleva activo desde septiembre, con el sugerente título de “La Esfera Musical” dedicado a música y juegos clásicos tanto arcade como de ordenador, principalmente ZX Spectrum, en forma de artículos y con links a páginas relacionadas con los mismos, tanto blogs como foros: http://neilparsons.blogspot.com (con más de 10.000 visitas hasta la fecha. No está nada mal)

Lo que no quita que siga con la realización de esta revista en la que he invertido estos últimos meses, entre post y post en foros varios, actualizaciones varias del blog y otros quehaceres, amén de algunos inconvenientes pasajeros, como ya he referido en mi blog no hace mucho acerca de una avería inoportuna del monitor de mi PC.

Y un reflejo de esta inquietud es viendo cómo se ha vivido los últimos acontecimientos, con muchas y variadas novedades que difícilmente podrían caber en un solo número. Algún día haré un especial ZXSF con lo más significativo del momento, a nivel de hardware y software, destacando aquello merecedor de nuestra atención, con la ayuda de expertos en la materia.

También sería deseable que en el siguiente número pudiesen participar en esta misma sección aquél o aquellos con ganas de contar algo que sirva para reactivar la escena o aportar lo que fuese a favor de la misma, de forma que este espacio sirva también para la crítica de lo que nos gusta más o menos de este mundillo y las claves para mejorar lo presente, con argumentos bastante sólidos y razonados de cómo trabajar en ese sentido. Por supuesto, otras visiones relacionadas con la escena, también cuentan y podrán ser publicadas aquí.

Aparte, como ya comenté de pasada con anterioridad, me estoy planteando cambiar el actual formato de la revista y que sea el definitivo, para lo cual os formulo una pregunta muy sencilla: **¿Queréis la revista tal cual o en formato apaisado y a tamaño A5 o A4? Vuestra respuesta será estudiada.**

Está claro que en el actual la información está más cuidada y hay mucha más materia que en el otro, sin posibilidad de ser más denso en los textos (el tamaño de las fuentes importa y la vista también), aunque es mucho más cómodo para la vista y para descansar el ratón, solo para moverlo en una sola dirección. En cualquier caso, esta encuesta se mantendrá activa por el tiempo que considere oportuno hasta que, llegado el momento, revele la muestra y los datos definitivos. Por cierto, invito nuevamente a usuarios, programadores y demás lectores de la revista a que se sirvan de esta sección para dar rienda suelta a sus inquietudes.

Saludos, Neil Parsons.

UN RESUMEN DEL AÑO 2007:

Tony Brazil nos deleita con su particular visión de lo que ha sido a “grosso” modo lo vivido a lo largo del año que acabamos de dejar. Me gusta que ciertas cosas las diga con total sinceridad y sabiendo plenamente que nadie se sentirá ofendido por algunas cosas relatadas por él. Me gustaría que este año 2008 sea mejor que el anterior, sobre todo en el trato humano entre todos, que se olviden las rencillas pasadas de una puñetera vez y que todos hagamos de la escena no solo afición sino también un punto de encuentro para el disfrute personal y colectivo. No tiene mucho sentido estar peleados unos con otros cuando lo que hace falta, por encima de todo, es de disfrutar con las novedades que vayan saliendo, pues de eso se trata y procurar que haya buen rollo entre todos:

“Este año ha sido ha sido extraño, dejándome con sensaciones encontradas pero que, de un modo u otro, estaba casi obligado que pasasen (no hay más que mirar otras escenas cercanas a nosotros). Por un lado, en lo positivo, han aparecido unos cuarenta nuevos títulos para Spectrum (entre nacionales y extranjeros) ¡nada pero nada que nada mal en una máquina "muerta"! (en lo comercial, que no en los ánimos) y de ese gran número de programas una buena cantidad españoles.... destacando los de Computer Emuzone (los más prolíficos), Octocom (siempre sorprendiendo), el nuevo sello World Siglo XXI (Ariel) o Cañadul con su “Astro 2008” y el recientísimo nuevo equipo Topo Siglo XXI (que se ha estrenado hace poquísimo). En general alcanzando unas cuotas de calidad realmente notables (algo soñado de conseguir por los viejos del lugar hace unos años en la escena).

En lo negativo: los foros, las disputas entre personas que llevan a lo personal lo que no debería de serlo. Hay más foros pero se dividen las fuerzas en vez de unir y un lugar de encuentro se vuelve en todo lo contrario. En ese sentido, y con todo lo que conlleva la libertad de los newsgroups (trolls & Spammers en la parte negativa), E.C.S.S me sigue pareciendo el foro de Spectrum más libre de todos, donde puedes hablar de lo que quieras, sin que nadie te diga que lo que preguntas es una tontería y se te contesta con desdén o indiferencia: lo puedes encontrar en Google, es un tema vacío, etc... . Mi petición de regalo de reyes sería un deja vivir y vive tu vida, disfruta haciendo juegos o jugando y no malmetiendo... ni más ni menos. En algunas cosas, tiempos pasados, (apenas pocos años) eran mejores (mal llamado rollo “teletubbie”).

Pero, afortunadamente, otros temas andan bien... aparecen nuevas revistas como la de Bytemaniacos, continua apareciendo la ZXSF, aparece un número 218 como homenaje y, de nuevo, se intenta poner clavos a las ruedas, pero el tiempo lo pone todo es su sitio, incluido personas.

El último MadridSX nos deparó más alegrías, en especial los juegos nuevos y la excelente acogida de los mismos (Cannon Bubble, Justin, etc...). Pero, una vez más, se ha vuelto a liar y varios grupos representativos de la escena (Speccy.org, Trastero, SPA2) no tendrán expositor en el próximo certamen. Lamentable, aunque respetable y entendible, tras las desafortunadísimas manifestaciones contra ellos en una revista de MSX, fuera de tono y de lugar.

El nuevo concurso de juegos en Basic de Radastan se ha presentado, con apenas un par de meses para que los programadores hagan de las suyas. De nuevo, lo más importante, es que se motiva a las personas a crear programas, cosa muy loable. ¡A ver que nos depara Radastan en el próximo retromanía! Da gusto ver como las webs clásicas de la escena siguen ahí: SPA2, Trastero, WOS, etc... algunas con no tantas actualizaciones como nos gustaría pero seguro nos deparan muchas alegrias en meses venideros.

Destacable es también el esfuerzo de los chicos de Speccy.org en promocionar los 25 años del Spectrum haciendo las camisetas conmemorativas, creando concursos, acudiendo a los distintos salones de retroinformática o mesas redondas de gran valor divulgativo.

Los portales Speccy.org y Microhobby.com nos deparan cosas buenas en cuanto a sus webs albergadas, unas más activas, otras menos pero ahí siguen. Se lamenta un tanto que las noticias apenas tengan comentarios ¿falta de interés y motivación del usuario? ¿no saber vender el tema? Habría que analizarlo.

En el tema hardware reconozco mi desconocimiento, pero webs como la de Jose Leandro me parecen un punto muy interesante e importante para la escena. Bien sabéis que ciertos artilugios hardware me parecen de gran interés, en especial los que permiten cargar más rápida y cómodamente en la máquina real, pero otros como la famosa pila TCIP.... ¿qué queréis que os diga? Siempre me ha parecido un ¡mira como puede mi máquina! Que algo necesario e importante. Por otro lado, si se hace, ¡olé por su creador! pero por ahora es tan vaporoso como los que acusan a alguien de promocionar un juego y luego no sacarlo. Me gustaría la misma objetividad en algunos foros al respecto.

En lo personal, de nuevo, no me puedo quejar: ya ha sobrepasado las 10.000 visitas de mi web el Spectrumero, sigo ejerciendo de tester en CEZ (y para quien quiera) e incluso diseñando pantallas de algunos juegos (esa parte creativa que siempre he añorado), colaboro en ZXSF, etc... los que me conoceis ya sabéis, pero os he de comunicar que, por desgracia, no podré asistir este año 2008 a Retromanía. La cosa sería una putada sino fuera porque, cercano a esas fechas, voy a ser padre (¡un futuro Spectrumero, es niño, en ciernes!) con lo cual es por una causa mayor pero muy agradable.

En fin, seguro que podéis comentar otras cosas del año que os hayan gustado o todo lo contrario ¡este es vuestro momento! Y decid lo que querías o callad para siempre.”

Un saludo con un Feliz y prospero año 2008. T.Brazil

EL NOTICIERO

CEZ Retrocompo 2007

Durante el pasado año se celebró el primer certamen de creación de remakes para PC organizado por Computer Emuzone, y en el cual han participado un buen número de programadores de la casa como también grupos ajenos a CEZ presentando todo tipo de propuestas. Al final, quedaron nueve finalistas de los cuales han resultado ser ganadores los juegos siguientes:

Mejor remake Oro: ***Camelot Warriors*** (BUHOnero y Coelophysis) y ***Spirits*** (M.A. Soft) – empatados.

Mejor remake Plata: ***Coliseum*** (OscarBrainDead)

Mejor remake Bronce: ***Rescate Atlántida*** (Nightwolf)

En otras categorías, han resultado ganadores los juegos que podéis ver y descargar en estos enlaces:

http://retrocompo.computeremuzone.com/?page=1
http://retrocompo.computeremuzone.com/?page_id=16

También, en CEZ Network han abierto una nueva sección, dedicada a la publicación de juegos "cortos" o "minigames":

http://computeremuzone.com/forum/viewtopic.php?f=44

Para empezar, nos han ofrecido "Judge Morry vs. Baldo Midget", creado por los Mojon Twins. Un minijuego sencillo y bastante jugable con el que pasar un buen rato.

Bytemaniacos vuelve

Tras un periodo sin apenas noticias, regresó durante los últimos meses del año anterior Radastan, con renovadas fuerzas y ofreciéndonos con su entusiasmo de costumbre su fanzine "widescreen", el nº 3 ya disponible, y cuyo formato ha sido bastante aplaudido por la mayoría. Con una información somera y clara, podemos relajarnos con su plácida lectura desde nuestro PC. Espero que este mismo formato se imponga también con mi propia revista próximamente (objeto de encuesta, ya lo sabéis). Por otra parte, también ha dado inicio a una nueva edición de su ya famoso Concurso de Juegos 2007 Basic. Ya hay varios juegos presentados que se pueden encontrar aquí, algunos de ellos de buena factura:

http://www.bytemaniacos.com/html/basic2007.html

Para el número próximo se dará a conocer el resultado del concurso y los ganadores.

Revistas por un tubo

Na_th_an nos propone cada cierto tiempo un curioso fanzine en forma de panfleto de cuatro páginas, con reminiscencias retro y con más curvas que la Campanario (que no se me enfade Jesulín) y la Yola juntas… El nº 3 ya lo tenéis fresquito y bien rico, rico. Uans, peich y gromenauer…:

http://tcyr.wordpress.com/2008/02/18/paper-tcyr-3/

Haciendo un repaso por Internet encontré varias referencias a dos revistas cuasi desconocidas: "Game" (de Italia) y "Vintage Technology" (inglesa). La primera es una publicación sobre videojuegos para todas las plataformas actuales y con una pequeña sección sobre juegos "retro", en formato PDF con contenido multimedia, y gratis desde la propia web de la editorial. Existen hasta este momento veinticinco números editados y pueden ser descargados desde el apartado "Scarica GAME" de la web que os cito a continuación: *http://www.gameplayer.it/*

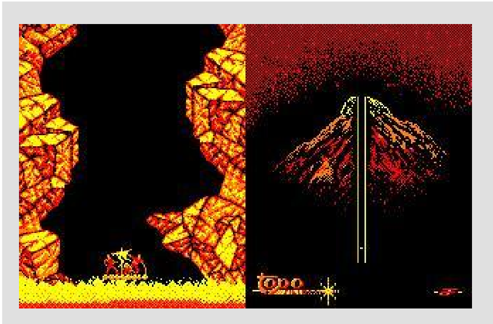
Mientras que la segunda publicación, citada en los foros de Zona de Pruebas, es más una revista sobre todo lo que tiene que ver con los artilugios "retro". Si os gusta introduciros en este entrañable mundo de la historia del ocio tecnológico, ésta es una publicación a tener en cuenta:

http://www.vintagetechnology.co.uk/

Topo Siglo XXI

Sorpresivamente, me encontré justo cuando pensaba terminar la revista en fechas muy recientes, con la triste noticia del cierre de actividades de Topo Siglo XXI. Alfonso Fdez. Borro ha decidido dar carpetazo así a su buque insignia, con el que había compartido cantidad de impresiones con él, siempre en tono distendido, aprendiendo con algunos artículos elaborados por algunos de los participantes en el foro, y desde luego, siempre con el buen rollo que debe existir en buena parte de nuestras intervenciones. Este es un mensaje del propio Alfonso, sin cambiar un ápice: ***"Doy gracias a todos por el apoyo prestado, la retroescena seguirá sin mi, ya definitivamente; si eso es lo que Computer Emuzone quería, ya lo consiguieron. No se puede trabajar con quien difama impunemente, con quien se rie de un trabajo bien hecho y lo ignora, a pesar de ser la web de los juegos españoles."***

Sabed que se me ha nublado por completo la mente al conocer esta noticia, pues yo sí he sabido apreciar a Alfonso en sus facetas más amables. Sería de sentido común que, ahora que ha ocurrido esto para desgracia de la escena, nos tomemos más en serio y reflexionar si era necesario llegar a esto. No habrá más proyectos por encauzar, ni tampoco verá la luz la versión para Amstrad CPC que estaba en desarrollo. Tony Brazil lo dijo muy bien en su resumen del año pasado: 2007 ha sido un año extraño y tengo la impresión de que el presente lo será también.



Versión alfa (Amstrad CPC)

NOTA ACLARATORIA

Acabo de saber que el foro finalmente no se cierra (a fecha de 21-Feb-08), sino que continuará como de costumbre, solo que será Neocid quien se ponga al frente del mismo. Alfonso Fdez. Borro permite que siga y confiemos en ayudar en lo posible para hacer más amena la escena y disfrutar de los proyectos que Topo Siglo XXI vaya a procurar en el futuro.

Harrier Attack II, para PC (Durell)

Hace algún tiempo atrás, recibí un correo del propio Mike Richardson invitándome a disfrutar de su más reciente creación, la secuela del legendario "Harrier Attack" (1983, Durell), en exclusiva para PCs. Aunque ya lleva tiempo publicado, tengo razones para hacerla público para todo aquél que aún no haya tenido ocasión de dirigirse a la página web de la compañía y probarlo, con opción de compra. El juego es un shoot'em-up con ciertas dosis de estrategia. Nuestro cometido será realizar una serie de misiones encaminadas a limpiar nuestras colonias insulares de la agresión de numerosos enemigos.

http://www.durellgames.com/



El juego en sí cuenta con un apartado gráfico sobrio pero efectista y un desarrollo, si bien algo plano, a base de destruir las bases enemigas afincadas en las islas, lo cual lo hace dinámico y notable. Con algunas configuraciones puede presentar problemas (yo por ejemplo he visto cómo se bloqueaba el juego en un momento determinado del mismo, distinto cada vez) pero en la propia web de Durell van apareciendo nuevas versiones que sustituyen a la anterior, incluso te da la posibilidad desde tu PC de actualizar el juego, mediante la opción "Update" del menú de programas (pulsando en "Inicio" y luego "Todos los programas" > "Harrier Attack II" > "Update").

Por otra parte, si quieres disfrutar sin límites del juego habrás de comprarlo on-line en la misma web de sus autores, un mínimo inconveniente pero que no supone ningún reparo si al final lo que importa es tener el juego instalado en tu PC y con todo lo necesario para acribillar enemigos a diestro y siniestro. Muy bueno, en resumidas cuentas.

CSSCGC 2008 (Concurso de juegos "cutres")

Este año comenzó, como es tradicional, el singular certamen internacional de videojuegos "cutres" (crap games), esta vez principalmente para el ZX Spectrum, organizado personalmente por Digital Prawn, desde la web http://reptonix.awardspace.co.uk/sinclair/csscgc2008/ y en la que se pueden ir albergando todos los programas candidatos, para optar al primer premio, consistente en un lote de videojuegos más un libro.

De momento, ya existen un buen puñado de videojuegos para ver, descargar y jugar, enviados por habituales de los foros como Radastan, The Mojon Twins (Na_th_an y Anjuel, lógicamente 😉) y Compiuter, junto con las propuestas realizadas desde las islas británicas y las que vayan llegando a lo largo de todo este año.

Concurso de juegos para Cartucho IF2

Radastan anunció meses atrás que a partir de Enero se convocaba un concurso de juegos en cartucho para Interface 2. Es decir, juegos limitados a 16 K (aunque previsiblemente se cuente también para 48K) y que no empleen las rutinas de la ROM. Pues está activo desde entonces y en espera de recibir las propuestas. Será un concurso largo, pues está previsto termine a finales del verano del 2008, y habrá un suculento premio final para el ganador, aún sin desvelar. Esto animará a los participantes.

El objetivo de este concurso, principalmente, es que salgan más juegos para este tipo de soporte, incluso ver si es posible crear un cartucho físico con todos los juegos que se presenten (inspirado en el Super Cartucho IF2 de José Leandro). Más información en la web de Bytemaniacos y en Speccy.org: ***www.speccy.org/foro/viewtopic.php?f=5&t=338***

3D Ant Attack (remake para PC)



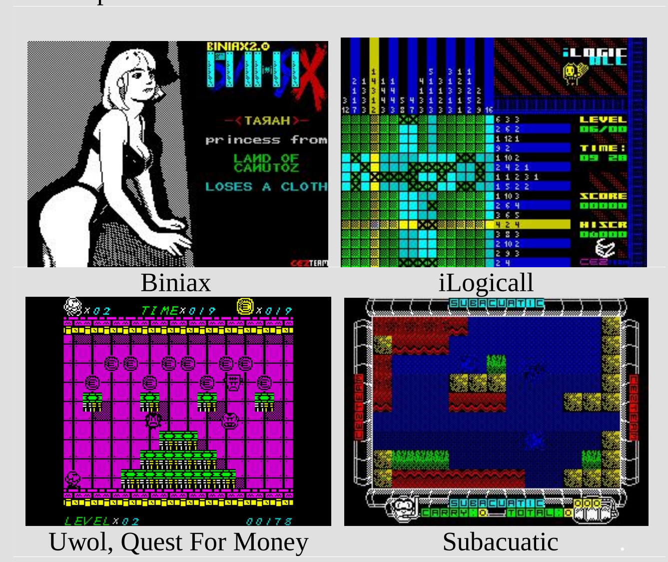
Sorprende cómo la estética de este remake es bastante similar al original de Sandy White, respetando el espíritu del mismo, bien su versión para ZX Spectrum como para el

CBM 64. Urban Interactive Software son los autores de esta particular adaptación para todos los PC, con la interesante mejora bien ostensible de la perspectiva isométrica del original, cambiándola por un motor gráfico en 3D, sin perder por ello bastante de su encanto. Los diseños de los personajes son realmente buenos y la animación es estupenda, aunque entiendo que son mejorables.

http://www.urbaninteractive.net/portal/

Lo próximo de CEZ llega

Aún con la resaca contenida tras los éxitos de Phantomasa 2 y BeTiled!, comentados en este mismo número, llegan a nuestros monitores las imágenes de las próximas novedades de Computer Emuzone:



Biniax | iLogicall

Uwol, Quest For Money | Subacuatic

Están ya al caer, más alguno que viene igualmente en camino. Y durante los próximos días, puede que semanas, tendremos nuevas noticias al respecto. Conectaros a los foros de Computer EmuZone y tendréis la oportunidad de hablar con sus creadores y resto de amigos.

RETROMAÑIA y RETROEUSKAL

Hablar de RetroMañia es hablar de la primera edición del encuentro celebrado los días 23 al 25 de Nov. 2007 en la Sala Multiusos del Auditorio de Zaragoza, en la Red@ton (***www.redaton.es***) party, con asistencia de público y medios de comunicación, lo que ha servido para trasladar un halo de entusiasmo a sus organizadores que, a buen seguro, piensan repetir la experiencia este mismo año, por las mismas fechas. Detalles: ***http://retromania.retroaccion.org/***

Y no nos olvidamos de lo acontecido en la pasada edición de la RetroEuskal'07 (***http://www.retroeuskal.org/***) celebrada en Bilbao los pasados dias del 20 al 23 de julio, con numerosas actividades, a caballo entre los diversos talleres, las conferencias y el museo de 8-bits, entre otros actos, pudiendo destacar, cómo no, la expectante conferencia sobre la emblemática revista "Microhobby" con la ponencia de Domingo Gómez (su primer director ejecutivo) y Primitivo de Francisco (colaborador en temas de hardware).

Y RetroMadrid a las puertas



La feria **MadriSX & Retro** cambia de nombre en esta inminente nueva edición del presente año. El nuevo nombre es **RetroMadrid**, como demostración de la apertura ya imparable de la feria para cubrir globalmente toda la informática clásica.

RetroMadrid se celebrará el sábado 8 de Marzo de 2008, como ya es habitual desde hace unos años, en el Centro Cultural "El Greco". RetroMadrid está reconocida como la mayor feria de informática clásica en España y probablemente una de las principales de Europa. En ella grupos expositores llegados de todo el país y algunos del extranjero mostrarán las últimas novedades de la informática clásica.

Toda la información y acceso a los foros de la organización, la tenéis aquí: ***http://www.madrisx.org/***

Egghead 5 de Jonathan Cauldwell



Nos vuelve a sorprender gratamente quizás el único de los programadores más activos en la actualidad. Con cerca de dieciocho años de actividad con un amplio historial a sus espaldas, Jonathan Cauldwell nos regala, desde su espacio en internet, su último juego, la quinta entrega de su personaje más querido, Egghead, con el título "Egghead Round The Med", disponible solamente para los Spectrum de 128k. Consta de 140 pantallas con multitud de enemigos y dificultad creciente y dos modos de juego: Puzzle y Collect.

En esta ocasión, Egghead se embarca en un crucero alrededor del mar Mediterráneo en su propio yate, con la mala suerte de que sus amigos se pasaron con el alcóhol y perdidos en diferentes lugares. Debe encontrarlos y traerlos de vuelta a la embarcación. Te lo puedes bajar desde su web:

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html


LOS MALOS VAN A DOMINAR EL MUNDO
CON TU AYUDA
VERSION SPECTRUM DISPONIBLE
LAB
BETILED!
CEZSilver
computer eumzone games studio
CEZTeam
a computeremuzone division
http://cezgs.computeremuzone.com

LA ENTREVISTA //// BENWAY

Hoy vamos a entrevistar a Luis García Ventura (alias Benway en los foros de Internet). Su más reciente producción para nuestros ZX's, BeTiled, ha demostrado un gran nivel. Por suerte la cosa no queda ahí y pronto sabremos más de este joven creador de maravillosos bytes. Disfrutad de la entrevista....



Háblanos de ti, de tus inicios con el Spectrum, etc...

Mi padre compró un gomas de 16k por el 83, con el que le regalaron el Horacio Esquiador. Sin embargo, no cargamos el juego hasta pasados unos días, cuando habíamos empezado a "bucear" en el manual de instrucciones, y habíamos conseguido nuestros primeros "pinitos" con el BASIC Sinclair.

Programé bastante en BASIC, aunque, lamentablemente, apenas conservo 1 ó 2 programas de aquellos. Recuerdo llevarme las MicroHobby's a la cama para leer el código de los juegos en BASIC que venían, y así ir aprendiendo poco a poco.

Intenté aprender ensamblador, pero quedaba fuera de mi alcance en aquella época.

Luego me pasé al PAWS, donde hice varias conversacionales, e incluso me "lancé" a hacer un fanzine de programación de aventuras.

¿En qué lenguajes sueles programar y para qué sistemas?

Mi lenguaje "de cabecera" es el C / C++. Para programas un poco complejos, la orientación a objetos simplifica mucho la tarea, así que me decanto más por el C++, pero, como no hay compilador de C++ para Spectrum, me he reconciliado bastante con el C.

Durante el desarrollo del BeTiled! (mi primer proyecto en C para Spectrum) fui siendo consciente de las limitaciones de este lenguaje en la programación del gomas, y, poco a poco, fui aprendiendo “cositas" de assembler, para poder hacer lo que quería en el juego. Al final, me picó tanto la curiosidad, que mi próximo proyecto para Spectrum (que ya he empezado a programar) va a estar programado enteramente en ensamblador.

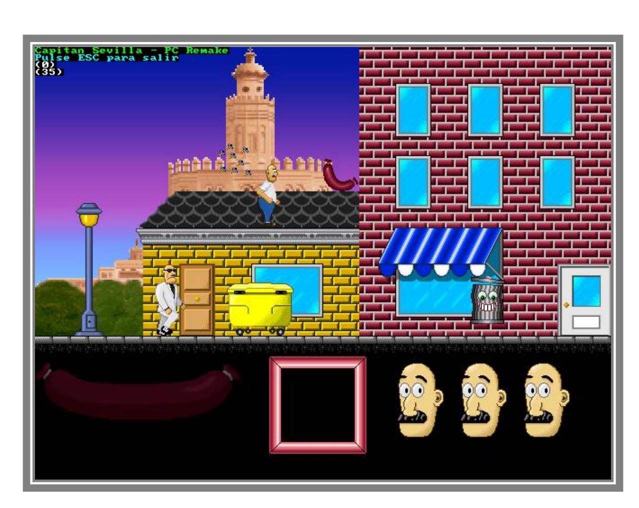
Sobre los sistemas que programo, pues de momento PC, Spectrum, y esa maravilla de consola que es la GP2X, pero tengo en mente hacer algo para Amstrad CPC e incluso MSX... ¡Todo se andará! Lo que sí es cierto es que me resulta tremendamente entretenido programar para ordenadores de 8 bits (el spectrum, que es el único al que "he metido mano" de momento): Precisamente en sus limitaciones es donde radica todo su encanto.



La verdad es que tu prometedor remake de Capitán Sevilla tiene una pinta excepcional pero no es el primero que has hecho ¿Qué otro juegos tienes realizados (remakes u otro tipo)?

¡Gracias! El remake del Capitán Sevilla está siendo un proyecto en el que estoy poniendo mucha ilusión, y muchas horas de trabajo. Ha llegado a ser un programa enorme (con un porrón de líneas de código) y ... ¡espero terminarlo algún día! Afortunadamente, ya queda menos, y espero no tener que prorrogarlo otro año más.

En los 80, como ya dije, programé, con distintos pseudónimos (como se llamaba entonces a los nicks) varias aventuras conversacionales que están disponibles en WOS y B.A.S.E. (D-37, Gwain the Haffling, Nick Tracy...), pero no destacan precisamente por su calidad.



Después abandoné la programación, y no fue hasta el 2004 cuando, a raíz del remake del Humphrey, de I. Pérez Gil, que me dejó maravillado, retomé esto del código. Y mi primer proyecto fue una versión del Columns para PC con Allegro.

Tras ello, "remakeé" el Horacio Esquiador que, como dije, fue el primer juego del que pude disfrutar en un ordenador, y, aunque acabé muy satisfecho con el resultado, hoy en día me parece bastante mejorable.

Al principio del desarrollo del Capitán Sevilla, me integré en ComputerEmuZone Games Studio, y, entre otras cosas, eso hizo que "abriese mi mente" a la programación en 8 bits, y el BeTiled! se convirtió en mi primer juego para Spectrum de esta "nueva etapa".

¿Por qué remakear Capitán Sevilla y no otro? Éste no es uno de los juegos de Dinamic más espectaculares pero lo que estás realizando lo eleva a un nivel increíble.

¿Por qué el "Capi"? Esa es la pregunta del millón. Quería hacer algo "un poco más complejo" que el Horacio Esquiador, y quería hacer un juego Español. Quería que fuese "pantalla por pantalla", para perfeccionar la técnica de los "tiles", y tras barajar otras opciones, me decidí por éste precisamente porque lo tuve en su día, y jugué bastante... aunque nunca pude avanzar demasiado (Curiosamente, hoy en día me lo termino sin demasiadas dificultades, sobre todo la primera parte, que me parece sencillísima).

¿Cómo es trabajar con Lord Fred (Dani Celemín)? Ya lo entrevistamos en números anteriores y su trabajo es siempre excelente.

Trabajar con Dani es un verdadero lujo. Es, y no exagero, el sueño de cualquier programador.

Tenemos un problema, y es que somos los dos muy perfeccionistas, y eso nos está llevando a alargar tantísimo el desarrollo del juego, pero, después de todo el tiempo y esfuerzo que llevamos "echados en él", queremos que cuando salga no quede ningún detalle por pulir. Eso junto a que es un juego "temible" para cualquier grafista: Multitud de sprites distintos, con varios escenarios de juego que no tienen nada que ver entre sí (ciudad, parque, campo, base espacial, planeta extraterrestre...) hace que esté considerando seriamente l levantar un monumento a la paciencia de Daniel.

¡Ahora háblanos de BeTiled! ¿Cómo surge la idea de hacer este juego para Spectrum? ¿Es tu primer programa para nuestra gran máquina?

Desde que salió Infinity, andaba yo con unas ganas locas de hacer algo para el Spectrum, pero no me terminaba a empezar nada. En las semanas previas al MadriSX 2007, Konamito, un habitual de los foros de CEZ (y en aquella época, miembro del staff de la página) vino a Madrid por motivos laborales, y aprovechamos para organizar una "quedada" la gente del foro. A esa quedada me llevé la GP2X, y, viendo un clon del BeJewelled (TileMatch) que llevaba, comentamos que sería interesante (y no demasiado difícil) portarlo para Spectrum.

Al día siguiente, Kendroock me enviaba por correo un set gráfico completo para el juego, junto con unos montajes de cómo quedaría: ¿Cómo iba yo a decir que no entonces?

Es mi primer programa desde que estoy aprendiendo "en serio" a programar. Está hecho en C, con la biblioteca SpritePack que tanto hemos usado en CEZGS, y que, a pesar de sus limitaciones, es una verdadera maravilla para iniciarse en la programación de nuestro querido gomas.

¿Ha sido complicado realizar el programa? ¿Ha supuesto un interesante reto? Esperemos que esto solo sea el inicio de una larga creación de juegos para el Speccy.

Han sido complicadas algunas cosas. El motor del juego en sí es muy simple, pero fue al añadir detallitos cuando la cosa se empezó a complicar. Por ejemplo, recuerdo conflictos con las interrupciones y la paginación de memoria (el sonido y la música del juego, sólo presentes en los modos de 128k, están en otra página de la RAM) cuya resolución me llevó bastante tiempo, u otros bugs "puñeteros" derivado de las sucesivas optimizaciones que tuve que ir haciendo para que cupiese todo en memoria.

Ha sido muy divertido hacerlo, porque he ido conociendo poco a poco como funcionan "las tripas" del Spectrum, y cuanto más sabía, más me apetecía seguir descubriendo. De hecho, como comentaba antes, a raíz de todo esto empecé a aprender ensamblador y, mi siguiente juego para el Sinclair, que ya he comenzado, estará programado 100 % en este lenguaje.

Editas el juego bajo CEZGS Silver ¿Qué supone trabajar en el equipo? ¿Cómo llegaste a formar parte de la casa?

Sí, bajo el sello Silver, porque, al fin y al cabo, es un juego que he hecho para aprender. Trabajar en equipo, en el CEZ Team, es una verdadera maravilla. Se respira un ambiente buenísimo de cooperación que ha hecho posible que yo aprenda casi todo lo que sé. Si no fuera por ellos, nunca jamás habría sido capaz de hacer el BeTiled!, y no sólo por los gráficos de Anjuel y Kendroock, por las músicas o el player AY de Wyz, el testeo de Ivan, Tony, Metalbrain, etc... sino porque ha sido Nathan quien me ha enseñado los entresijos de la SPLib, o Utopian y BlackHole que me enseñaron a trastear con la paginación de memoria, etc...

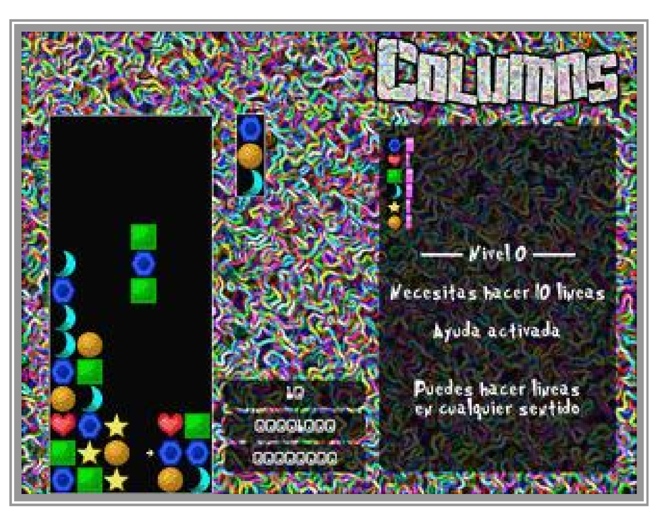
El llegar fue un poco casual: A raíz del remake de SirFred, de Dani, tuve una discusión con Karnevi en otra página, y, tras aclarar el malentendido inicial, me fui acercando poco a poco hacia la página. Luego todo vino de manera "natural", desde integrarme en CEZGS, hasta ahora, que soy parte del staff de la página

¿Qué consejos das a un jugador neófito en juegos como BeTiled!? ¿Nos puedes dar alguna estrategia de juego?

Es un juego más sencillo de lo que parece. En la fase de testeo hemos discutido diversas técnicas, pero no hemos llegado a un consenso sobre la "estrategia definitiva": Si hacer primero las líneas de abajo o las de arriba, por ejemplo.

Yo me dedico a hacer líneas como un loco: Línea posible que veo, línea que hago. Si me quedo bloqueado, empiezo a mirar por colores, a ver si veo posibilidades: Primero las azules, luego las rojas, etc... Y cuando llevo un "rato" en el nivel, de reojo miro los marcadores a ver qué color tengo que hacer para terminar "la pantalla". Es, sobre todo, cuestión de práctica.

¿Tienes más proyectos para después del BeTiled!? ¡Háblanos de ellos, please!



Pues a parte de continuar con el remake del Capitán Sevilla (sí, sí... ese que espero terminar algún día xD), he empezado otro jueguecillo para Spectrum. Es un juego más simple, si cabe, que el BeTiled!: Se trata de un Picross, ese famoso pasatiempo que consiste en descubrir un dibujo, gracias a unos números que nos indican cuántas "píxeles" ocupados y cuantos libres hay.

He escogido otro juego tipo "puzzle", y más "simple" que el BeTiled! porque lo estoy haciendo en ensamblador. Por fin me he atrevido a hacer algo en ese maravilloso lenguaje, y tengo que reconocer que es mucho más divertido de lo que esperaba. No quería para nada liarme con un juego demasiado complejo que no fuese a ser capaz de terminar, sino algo sencillito, para, poco a poco, ir "complicándome más la vida".

Y espero que mi "producción" para Spectrum vaya mucho más allá de esos dos juegos. Tengo varias ideas en la cabeza, pero nada "comentable", porque no pasan de eso, de "ideas" para posibles futuros juegos.

Ahora pasemos a preguntas sobre la escena: ¿Como ves la escena actual Spectrumera tanto a nivel nacional como internacional?

Pues la veo muy bien. En España hay varios grupos activos cuyos programas crecen en calidad exponencialmente: Compiler y Octocom son dos buenos ejemplos de a qué me refiero. Además, el concurso anual, y ya se podría decir "tradicional", de programación en BASIC de Bytemaníacos es una excelente oportunidad para que cualquiera pueda animarse a programar para nuestra máquina... y, como todo, es cuestión de empezar: Haces un programita BASIC, te pica el gusanillo... ¡y ya no puedes parar!



A nivel internacional, quizá no esté demasiado "puesto al día", porque mi inglés es poco más que rudimentario, y, además, tampoco tengo todo el tiempo libre para "navegar por internet" todo lo que me gustaría.

¿Frecuentas algún/os foro/s de Internet?

Pues me podrás ver siempre conectado en los foros de CEZ (http://computeremuzone.com/forum), de los que soy administrador. Aparte, frecuento bastante otros foros de retroinformática en español: Speccy.org (http://www.speccy.org/foro), Amstrad.esp (http://www.amstrad.es/forum), y Retrobytes (http://retrobytes.creatuforo.com).

Y ahora las preguntas breves de rigor:

a) Juegos favoritos de Speccy

Puffff... muchísimos: Como filmation, Great Escape. Al que más he jugado, el Manic Miner. Un juego español que me encanta, el Navy Moves (la segunda parte, que la primera es injugable), y jugué muchísimo al Dustin. Me encantan algunas joyas de la primera época del Spectrum: La pulga, Xadom, el Football Manager...

Y, recientes, el CannonBubble me encanta, igual que el Infinity, que me costó un montón terminar. El Sokoban, de Compiler, es uno de los "imprescindibles" en mi GP2X, y tengo pendiente jugar en profundidad al Justin para Spectrum, de CNGSoft.

b) ¿Y odiados?

La verdad es que no "odio" ningún juego de Spectrum... O por lo menos no me viene ninguno a la mente en este momento...

c) Programadores que más admiras de la época dorada

Siento caer en el tópico, pero la verdad es que Joffa Smith y Jon Ritman (extranjeros) y Paco Menéndez.

d) Programa que te gustaría haber realizado

Cualquiera de los tres programadores que he dicho antes, pero, en concreto, Cobra, Batman y La Abadía del crimen.

e) ¿Cuáles son tus webs favoritas?

Obviamente, ComputerEmuZone (http://computeremuzone.com)

f) Emulación ¿a favor o en contra?

A favor, a favor. Si no, no podría disfrutar de tantos sistemas como lo hago: Ni tengo sitio en casa para meter más ordenadores, ni dinero para comprarlos en eBay xD

Y por último si tienes algo más que decir este es tu momento.....

Agradeceros el interés por la entrevista. La verdad, es que no me considero "digno" de ella, tan sólo soy uno más que disfruta haciendo cosillas con el ordenador que tantas horas de alegría me dio en la infancia.

TONY BRAZIL

COMENTARIOS



ISOTOPIA (Octocom, 2007)

David del Llano y Jorge Mochales
Beyker (música 128k)
Arcade de reflexión
Memoria: 48/128
Sitio web:
http://www.octocom.es/juego05.html

Ya tenemos por fin el último juego de Octocom Software, bajo el original título "ISOTOPIA", una adaptación más que atrayente del gran "Atomino" de la mítica compañía inglesa Psygnosis. Un tributo como dicen ellos a esta empresa y a su juego. Ha sido creado por el propio equipo que forman Jorge del Llano y David Mochales, con la colaboración de Sergio Vaquer (Beyker) en el apartado sonoro y David Clemares, autor de una espectacular ilustración de portada para la carátula de cinta.

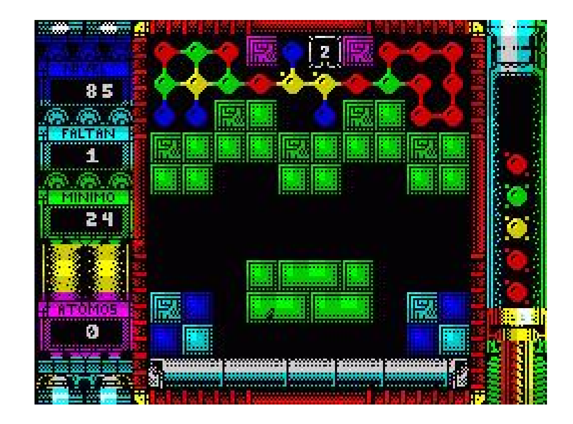
Se trata de un juego de reflexión en el cual debes colocar los átomos que van cayendo a una probeta en el tablero, intentando agruparlos entre sí y que formen una molécula. El juego acaba si la probeta se llena completamente de átomos. Cada átomo tiene de 1 a 4 electrones que simbolizan la cantidad de uniones que éste puede realizar con los átomos adyacentes.

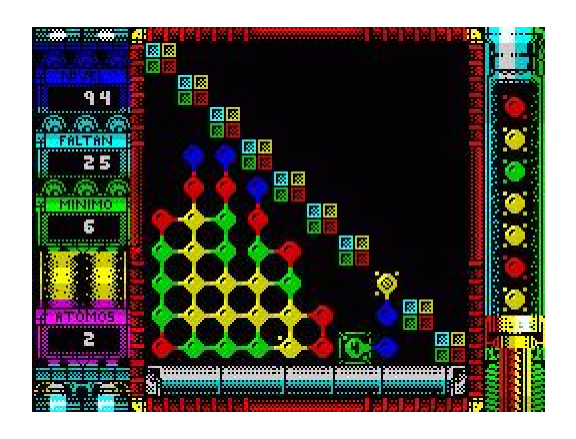
Al colocar un átomo en el terreno de juego se mostrarán todas las uniones que sean posibles con átomos de su alrededor que contengan electrones libres. Existe un átomo comodín, el cual aparece en la probeta sin electrones. Cuando colocamos un átomo comodín en el tablero, este, "busca" el numero máximo de uniones posible sin que le sobre ningún electrón, encajando siempre perfectamente. Si al ser colocado no puede establecer ninguna unión con ningún átomo simplemente desaparecerá ¡vaya desperdicio!

Como os he indicado antes el objetivo, a grandes rasgos, consiste en formar moléculas con los átomos que se nos indiquen (el objetivo nos lo indican antes de comenzar cada pantalla) pero, además, hemos de dejar la pantalla limpia de átomos... aunque hayamos logrado el objetivo pedido ,la pantalla, deberá quedar siempre limpia completamente de átomos y sus respectivos electrones. Es importante pensar un poco, ¡no mucho que el tiempo pasa!, cómo colocas los átomos, poner átomos sin ton ni son te harán llenar la pantalla sin completar moléculas con facilidad. Hay cuatro tipos distintos de fases que son explicadas perfectamente por los programadores en las instrucciones del programa:

- Haz X moléculas: Debes completar un número determinado de moléculas. Cualquier molécula creada será contabilizada como valida con independencia del numero de átomos que la compongan.
- Haz X moléculas con al menos Y átomos: Completar un numero de moléculas, pero para que sean validas deben estar formadas por un numero mínimo de átomos. Cualquier molécula con menos átomos desaparecerá de pantalla, pero no contabilizara como valida.
- Elimina los átomos: Debes dejar la pantalla limpia de átomos sin importar el número o el tamaño de las moléculas que completes. Al inicio encontraras un número de átomos fijos colocados en el tablero.
- Completa el patrón: Hay que conseguir una única molécula que ocupe la totalidad del espacio disponible en el área de juego. Si no se ocupan todos los espacios la molécula desaparecerá pero no será valida.

Esos cuatro tipos se van alternando durante el programa para mayor variedad, cambiando la dificultad (menor tiempo, más moléculas con más átomos necesarios, etc...), distintos retos en definitiva.





Los gráficos están muy bien tratados y muy dinámicos; no son muy espectaculares, pero cumplen con su objetivo y tanto zona de juego como marcadores son muy coloristas, marca de la casa. No hay grandes alardes en cuanto al movimiento, pero cumplen a la perfección, debido al tipo de juego desarrollado para esta ocasión. La música en 128k de Beyker nos acompaña durante la pantalla de opciones y en el juego, es absolutamente genial. Complicado desde el inicio, pero super absorvente. Ante esto, solo puedo deciros que si no lo habéis probado aún, ¿a qué esperáis?

Asimismo, para facilitarnos el tema, en Octocom se ha optado por ofrecernos un archivo RZX en el que, a modo de explicación audiovisual o demostración, vemos cómo se juega. Algo así como una especie de interesante tutorial para los avezados novatos e incluso para los que no tienen tiempo de leer sus instrucciones. Un punto en contra, nada importante, todo sea dicho con el debido respeto, es que últimamente la escena empieza a estar llena de juegos de puzzles (es lo más fácil de hacer y se entiende perfectamente) y solo deseo que el próximo videojuego que nos tenía prometido en forma de arcade vea pronto la luz. No obstante, un juego así que nos haga pensar durante un buen rato y nos entretenga a más no poder, tiene que recibir la mejor de las bienvenidas. Mis felicitaciones a Octocom, por descontado.

Valoración Global: 8,5 (Neil Parsons y Tony Brazil)



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA (V. Extendida) (Topo Siglo XXI, 2007)

Manuel Ferreira (Gandulf) (programa)
Alfonso Fernández Borro (gráficos) y
Sergio Vaquer (Beyker) (sonido).
Testeos por Neocid, Grijander y Leovanifer.
Arcade/aventura
Memoria: 48k/128k

Descargable desde WOS y
http://descargas.topoxxi.com/

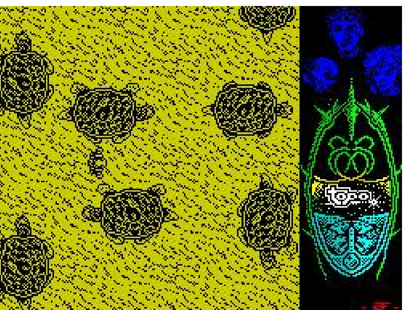
Para empezar un comentario como el de este programa, lo suyo es comentar primero (aunque sea brevemente) el juego original, el publicado por Topo, ya que, indiscutiblemente, las dos nuevas fases completan el Viaje al Centro de la Tierra original y carece de sentido reseñarlas como un juego independiente. (destacar que tenéis un comentario del juego original, realizado por Iván Sánchez, en el número siete de esta revista).

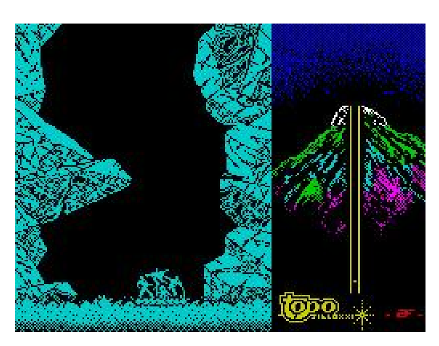
El juego original es una conversión del clásico, y posiblemente más conocido, libro de Julio Verne: Viaje al Centro de la tierra y está dividido en tres fases bien diferenciadas. Las fases dos y tres, tienen acceso a ellas una vez superas la anterior, donde se nos da una clave para insertar al principio de cada nivel.

La primera es un puzzle en que debemos mover piezas, ordenarlas, para montar un mapa que nos indica como llegar al centro de la tierra. En la segunda carga ya llevamos a los tres protagonistas de la historia, el profesor (que antes ha ordenado el mapa), Axel y Grauben (la chica del grupo) y nos sitúa en una videoaventura (con toques arcade) en grutas subterráneas. Nuestra misión es buscar la salida y para ello debemos alternar los personajes (con sus objetos particulares) y hacer buen uso de ellos. Esta fase resulta bastante difícil por su gran mapeado y está realizada con buen gusto, tanto en lo gráfico como el desarrollo. La tercer carga pierde el elemento videoaventura para volverse un juego arcade de vista lateral, donde nuestros personajes con sus lanzas (Axel y el profesor en concreto) deben atravesar la jungla eliminando enemigos y/o esquivándolos (especialmente los voladores). Grauben se encargará de reponer la energía de los otros dos compañeros (si se encuentra en la misma pantalla que ellos).

Hasta aquí estaríamos comentando, a grandes rasgos y sin detalle, el juego original editado comercialmente. Pero ahora es cuando hemos de sumergirnos en la versión extendida (cual extra DVD) donde se nos añaden dos fases más. Una en que nos encontramos en una playa que debemos cruzar para ir a la salida, a través de un volcán, nuestra meta y fin de nuestras penurias.







La primera fase extra, la que sería la cuarta, es de scroll vertical y volvemos a dirigir, de nuevo, a nuestros tres protagonistas (pulsando las teclas del 1 al 3 podemos intercambiar el personaje). La playa es larga y llena de tortugas gigantes con movimientos prefijados. Como es de esperar debemos esquivarlas (el menor roce nos elimina) observando bien hasta donde llegan, como se mueven, etc... está es una fase difícil si vamos a lo loco pero superable con un buen, y eficiente, sentido de la paciencia y observación. Tenemos tres vidas, tantas como personaje.

Una vez superemos este nivel se nos dará una clave (dependiendo de los supervivientes de la anterior) y nos adentraremos en la última fase que, al igual que la anterior, es de scroll vertical pero, al contrario de ella, se limita más a reacción de reflejos y movimientos rápidos izquierda/derecha. El ascenso por el volcán es accidentado, lleno de salientes que si nos tocan nos eliminan de uno en uno. Esta fase es más frenética que la anterior, y si tenemos mucha pericia, incluso más corta de superar. Sin duda ambas fases son un complemento ideal a un juego que, de entrada, tenía que haber sido editado con ellas. Sin ellas queda un poco cojo, sobretodo si antes lo habías jugado a la versión 16 bits, pero más vale tarde que nunca.

A nivel gráfico las fases extras mantienen el gran acabado de la originales, con unos gráficos bien definidos y agradables. Los marcadores también ayudan a mantener el buen conjunto y sabor del juego original (no en vano son del autor original, Alfonso Fdez. Borro). Otro detalle a destacar es que, cuando un personaje es aplastado, se queda en pantalla. Si más tarde subes con otro de sus compañeros ahí sigue el gráfico, aniquilado por las tortugas, y recordándonos el peligro que corremos. En el tema sonoro, posiblemente, la versión extendida sea mejor que la original, en especial por la buena música del menú ideada y creada por el conocido Beyker (creador de otras buenas melodías en juegos actuales). El resto de sonidos FX's no pasan de funcionales pero adecuados.

El juego reacciona correctamente a las ordenes del joystick (Kempston solamente, algo mejorable) y/o teclado. La fase de las tortugas puede parecer o dar la sensación, en algún momento, de ser algo más lenta y pesada que la posterior, pero hemos de observar el enorme tamaño de las tortugas y con la soltura que se mueven en pantalla. De hecho, un movimiento más rápido del personaje o del conjunto, podría hacer el juego casi injugable o sumamente difícil. La última fase, en cambio, tiene un agradable efecto de aceleración con un scroll suave y preciso. La cuarta fase resulta difícil pero no en exceso. Observando bien y perdiendo un buen número de partidas llegaremos a observar los patrones de movimiento de las tortugas, los huecos que nos quedan libres para escondernos, los atajos a seguir, etc... es superable con algo de paciencia. La última fase resulta tan difícil como ágiles de movimientos seamos nosotros, ni más ni menos, para algunos será fácil y para otros enormemente complicada.

Para concluir me gustaría decir que estas fases, como os he indicado antes, vienen a completar un juego "inacabado". Por si solas, posiblemente, sean algo lineales y sencillas de concepto pero no pueden ser juzgadas de ese modo, es como si juzgáramos un par de fases del Robocop de Ocean solas ¿verdad que podrían resultar sosas o sencillas? No así en el contexto global del juego, donde añaden calidad y variedad al conjunto. Este Viaje al Centro de la Tierra (versión extendida) nos sirve para mostrarnos algo que ya conocíamos, que su programador Gandulf (autor de Ragnablock) sabe bien de que va esto y nos sirve de piedra de toque sobre el devenir del nuevo sello Topo Siglo XXI. Ahora solo queda esperar a que nos muestren su siguiente obra, ya un juego completo original e inédito, con todo lo que ello conlleva, en el que podremos valorar al 100% el juego en su plenitud. En cualquier caso un más que prometedor inicio.

Valoración Global: 8,5 (Tony Brazil)

FASE 4 : POKE 61807, 201 - INMUNIDAD A LAS TORTUGAS

FASE 5 : POKE 56182, 201 - INMUNIDAD A LAS ROCAS

No juguéis con trampas si quereis disfrutar del juego de todas formas. Usadlos sólo en caso de necesitad extrema.

JET BIKE SIMULATOR (Code Masters, 1988)

The Oliver Twins (programa)
David Whitakker (sonido)
Tipo: Simulador deportivo
Memoria: 48k/128k
Denegada su libre descarga



Los amigos de Codemasters siempre fueron muy prolíficos en la creación de juegos deportivos, con la coletilla “simulator” tras el titulo principal. BMX simulator (su primer gran éxito y, a la postre, su consagración) seguía el estilo de juego y mecánica de la clásica máquina de Atari, llamada Super Sprint, y otros programas de la casa siguieron e imitaron la mecánica, unos con mejor fortuna y otros no tanto. En el caso del juego que os voy a comentar, Jet Bike Simulator, hay que reconocer que, realmente, no aporta nada nuevo al estilo pero por otro lado tiene calidad técnica y una buena realización gráfica, sonora, etc.... como para enganchar. En concreto nosotros tomamos el mando de una de las motos acuáticas (con apenas tres teclas para girar en ambos sentidos y acelerar) en pantalla, hay tres competidores más presentes, y tenemos que realizar unas vueltas concretas (se nos indica con un numero de círculos concreto bajo nuestro nombre) en un tiempo limitado. Además, el trazado nos viene indicado con unas bollas con números dentro, las cuales tenemos que pasar por entremedio en el orden adecuado.



Es importante saber que si no logramos pasar en el tiempo limitado que se nos indica (en la parte inferior derecha de la pantalla) se acaba la partida. Aunque la posición en que lleguemos es importante, lo más primordial es acabar, antes del tiempo límite, el recorrido. Debemos tener en cuenta que salirnos del trazado y orden indicado significará que no contarán las vueltas, en consecuencia el tiempo pasará y perderemos la partida. Los elementos físicos que vemos en pantalla, pequeños muros, zonas de tierra, puentes, canales, etc... si los golpeamos o chocamos con ellos nos detienen, ocasionando, por tanto, una pérdida de tiempo irremplazable. Sin duda, este programa no supone un dechado de originalidad pero en lo técnico está bien realizado y en su tiempo era un juego de Soft barato en que la balanza precio/calidad se hallaba bien equilibrada, con variedad de pantallas (podemos cargar varias fases, tras superar las primeras, desde la cinta) pero ¿por qué opino esto?

Algo tiene que ver en la valoración final el acabado gráfico del programa, aunque las jet bikes apenas son simples flechas el resto de decorado sí que está bien realizado y construido. Cada pantalla tiene un "circuito" distinto y bien desarrollado. El uso del color es adecuado y muy agradable. Es destacable el efecto del agua al moverse nuestra moto acuática, dejando tras de si una pequeña estela que le da un buen toque realista. En cuanto al sonido es realmente bueno en el menú, notándose el buen trabajo de uno de los grandes de esto: David Whittaker. El resto de los FX's y jingles cumplen su cometido a la perfección, sin alardes. Mención aparte merecen los fabulosos efectos de voces que surgen durante el juego.

El movimiento de las motos acuáticas es bueno y preciso, reaccionando con velocidad y precisión a los movimientos de teclado y/o joysticks (a a elegir). La dificultad del programa es buena, pero cabe destacar que un pequeño toque ya nos puede dejar fuera de las tres primeras plazas (aunque esto, de por si, no significa en final si llegamos antes del tiempo asignado por pantalla). Por suerte, si nos somos muy buenos contra la máquina, siempre podemos jugar contra otro rival humano y dos de la máquina.... igual nuestro amigo es peor que nosotros

Como resumen podemos decir que Jet Bike Simulator no aporta nada bueno pero es directo, efectivo, etc... al igual que muchos de los juegos de la citada Codemasters. ¿Podría ser mejor? sí, ¿podría intentar algo nuevo? sí... pero tampoco es que lo necesite demasiado si el objetivo es viciar al jugón de una manera rápida, sencilla y eficaz. Sin duda los efectos sonoros (voces) y el modo replay (repetición de nuestra ultima partida) son lo más “novedoso” del programa, ambos factores no afectan a la jugabilidad pero mejoran el producto final. Codemasters en su línea y en estado puro: adicción eficaz con juegos sencillos y divertidos.

Valoración Global: 7,5 (Tony Brazil)

WHO DARES WINS II (Alligata, 1986)

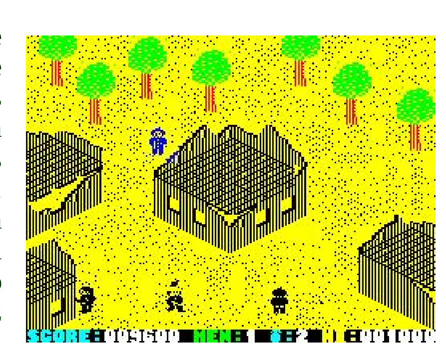
Programa por Steve Evans
Tipo: Arcade
Memoria: 48K/128k
Descargable desde WOS



Hay algo que no se puede negar, cuando una idea funciona lo suyo es copiarla, imitarla o inspirarse en ella para realizar infinidad de programas de similar factura. De esta manera si un plataformas funciona ,lo habitual, es que pronto salgan unos cuantos juegos imitando su estilo. Lo mismo sucedía con las máquinas arcade, en este caso imaginad el clásico Commando (de Capcom) de las recreativas ,el cual tuvo su versión para nuestro ordenador, y la compañía Alligata (irregular en cuanto a la calidad de sus productos) pensó ¿por qué no crear un juego similar sin pagar derechos? y así nació Who Dares Wins 2, un juego clarísimamente inspirado en Commando y juegos similares.

En el programa eres un valeroso soldado (¿americano para variar?) y debes pasar todas las fases (ocho) del programa y, de paso, liberar a los cautivos que se encuentran atados en alguna pantalla de cada uno de los niveles (los reconoceréis porque suelen estar atados frente un soldado que está apunto de ejecutarles). Nuestras armas son dos: disparo y bombas (el primero es de munición ilimitada, mientras que las segundas se agotan con su uso). Afortunadamente podemos reponerlas gracias a unas cajitas que nos llegan del cielo (alguien nos quiere ahí arriba).

Al contrario de Commando en Who Dares Wins no hay scroll vertical alguno, sino que debemos pasar pantalla a pantalla evitando recibir disparos enemigos. Podemos utilizar como escudo las diversas construcciones que hay desperdigadas por las pantallas, un pequeñísimo punto de cierta estrategia nos puede ser útil para esquivar multitud de disparos. Los enemigos, igualmente, también se pueden esconder o proteger tras algunas murallas o construcciones pero, afortunadamente, si usamos bien las bombas los podremos eliminar. Como véis el juego no es un dechado de originalidad, ni en el guión ni de planteamiento, pero lo de ir pantalla a pantalla lo diferencia de otros como Commando o Ikari Warriors (que si siguen el estilo típico de este tipo de programas). Pero no siempre un juego que copia, se inspira, etc... es sinónimo de malísimo programa y hay que decirlo: Who Dares Wins 2 es un juego divertido. ¿Cómo es en lo técnico?



A nivel gráfico el programa está correctamente realizado. Los diversos rivales que aparecen en los diferentes niveles están bien realizados. El uso del color está bastante bien elegido aunque, en algunos momentos, tienden ha suceder unas pequeñas mezclas de color un tanto molestas. En el tema sonoro ni fu ni fa, unas melodía correcta en el menú y unos efectos funcionales pero efectivos. Las cinco vidas iniciales se antojan cortas y muy pocas para lograr terminar fácilmente el programa. Aun así el juego te permite superar relativamente fácil varios niveles en una sola partida. A destacar que ,a partir de cierto momento, los enemigos se protegen bien en sus barreras y el uso de las bombas se vuelve extremadamente necesario, por lo tanto administrarlas bien será un objetivo a cumplir. En cualquier caso ser veloz disparando y esquivando suele ser vital para progresar en el programa.

En definitiva este WDW2 no es original, no está excesivamente bien realizado pero es bastante divertido y entretenido. Lo de ir superando pantalla a pantalla le da un carácter un pelin distinto a su "padre" Commando y lo hace un poco más táctico en cuanto al uso correcto de los elementos en pantalla como protección. Se conoce que hubo cierta polémica entre este programa y Commando, a Elite no le hizo ninguna gracia la aparición de nuestro programa comentado, pero al final hay que decir que ambos juegos son suficientemente disfrutables y salimos ganando teniendo ambos juegos publicados. Si Who Dares Wins 2 hubiese tenido una mejor realización técnica, mejor cuidado y acabado, nos hallaríamos posiblemente frente a un juegazo pero no es así, y nos quedamos con un juego correcto, divertido y entretenido... ¡que no es poco! ¿verdad?

Valoración Global: 7 (Tony Brazil)

BE-TILED (Computer Emuzone, 2007)

Programa: Benway (Spectrum) y Utopian (MSX)
Gráficos: Kendroock y Anjuel (Spectrum), Kendroock y DadMan (MSX)
Player, rutinas sonoras, Música y FX: WYZ y AugustoRuiz
Portada y pantalla de carga: Kendroock
Coordinación CEZ Team: Karnevi
Testing: Anjuel, Benway, Karnevi, Kendroock, IvanZX, Mandrake el mago, MetalBrain, Na_th_an, TBrazil, Wyz, Zemman

http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=19



El malvado Doctor Cirilo está cerca de lograr su más ansiada meta, esa que tienen todos los dictadores, pirados maquiavélicos, genios desquiciados, etc.... que no es otra que la de dominar el mundo. Para ello debe extraer la energía de los cristales esenciales de videojuegos uniéndolos, pero con lógica y acierto dado que su inestabilidad es enorme. Tras muchos años de investigaciones, el Doctor Cirilo ha descubierto la manera de extraer la energía de los cristales esenciales de videojuegos. En su laboratorio, ha desarrollado una tecnología para estabilizar los cristales, e ir almacenando la energía a medida que se libere. El "buen" doctor cuenta con la ayuda de su fiel criado LoppoNoroccidental (más bien torpe y un tanto inepto), al que ha encargado la tarea de ir suministrando elementos estabilizantes a la mezcla. Tampoco faltan sus otros ayudantes, los cuales conoceréis pronto, muy pronto para vuestro gusto...

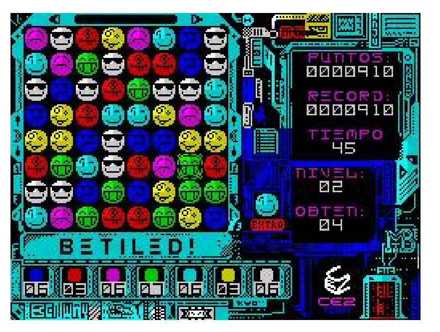
A pesar de que la técnica está muy perfeccionada, los cristales, se vuelven inestables en contacto con el oxígeno: La manipulación debe ser tremendamente rápida para evitar que terminen explotando y destruyendo el laboratorio. Y, por otra parte, a mayor pureza del cristal esencial, es necesaria más cantidad de uniones entre ellos, o no se obtiene la energía requerida. El doctor Cirilo depende de ti ¿serás hábil en la unión de los cristales o tu nivel de inteligencia es similar a LoppoNoroccidental? ¿Podrás dominar el buen arte de la unión o te explotará la mezcla en la cara? La respuesta está aquí, en tus torpes o habilidosas manos.



Este es el guión de este programa creado por Benway, su ópera prima en la programación para Spectrum y editado bajo el sello CEZGS Silver. Un juego de pericia y velocidad mental sumamente adictivo. El juego consiste en un tablero lleno de figuras (cristales) de variados tipos, nuestro objetivo es producir uniones de tres o más cristales (más cristales equivalen a más puntos) de un mismo color y tipo. Conforme estos se unen desaparecen, dejando caer las piezas hacía abajo por el efecto de la gravedad.

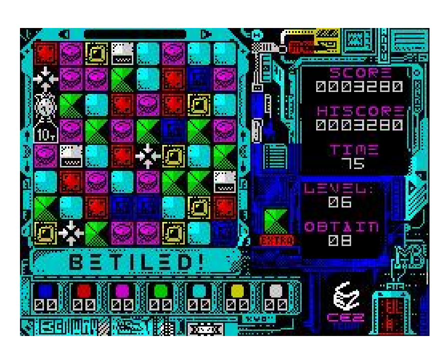
Mediante un cursor nos podemos mover, desplazar, etc... por pantalla, pudiendo trasladar una pieza de un lado a otro en una posición (ya sea en vertical u horizontal). Al cambiar su posición (mediante disparo + dirección), si no se consigue enlazar/unir cristales de un mismo color y tipo, su magnetismo inherente, volverá a colocar la figura movida a su posición inicial. Debemos obtener las uniones de energía que se nos indiquen (de cada tipo) para pasar de nivel. Podemos saberlo gracias al marcador situado en la parte inferior de la pantalla, donde se nos muestran los colores y el número obtenido de uniones. Cuando el número se pone en "blanco" es que hemos obtenido la energía suficiente, debemos convertir todos los colores en ese "blanco" para poder superar la fase (antes de que se termine el tiempo).

En cuanto a modos de juegos tenemos tres: un modo llamado arcade (o modo historia) en el que cada cinco niveles cambia el set gráfico y aparecen cristales especiales, unos te ayudan y otros no tanto (cambiar de nivel, más tiempo, girar controles, etc... son algunos de los efectos que podemos encontrar). El modo normal es el juego plano, sin cristales especiales. Por último el modo especial es similar al normal, pero está vez con cristales especiales pero sin modo historia. (a destacar que este modo se desbloquea solo tras superar el nivel seis, por lo menos, del modo arcade).



Hay que saber que los sets gráficos se desbloquean conforme lleguemos a ellos, haciéndolos aparecer al superar niveles en el modo historia. Un aliciente más, si cabe, para llegar más lejos en el juego.

El juego, a nivel gráfico, es sumamente eficaz pero sin grandes virtuosismos, aunque tampoco los necesita dado su estilo y mecánica de juego. Las pantallas de interludios, presentación, etc... rayan el gran nivel al que nos tiene acostumbrados Keendrock. En cuanto a la música decir que es sumamente agradable, los modelos 128k se benefician de ello. Durante el juego nos quedamos solo con efectos FX's, esto lejos de perjudicar ayuda a una mayor tranquilidad mental. Wyz, una vez más, hace un trabajo tan eficaz como indispensable. El movimiento reacciona a la perfección, dado el tipo de juego que nos hayamos es esencial una correcta reacción del teclado y/o joystick.



La dificultad del juego es progresiva durante los 25 niveles del programa, aunque debo reconocer que no he encontrado dos personas a las que le sea igual de difícil. Hay quien se lo acaba con relativa facilidad, mientras que otros no pasamos de niveles superiores tanto como nos gustaría. Respecto a estrategias de juego (o trucos) los hay de varios tipos, hay quien dice que es interesante primero hacer uniones en la parte superior de la pantalla (al caer estas pueden causar una reacción encadenada) mientras que otros dicen que unen lo que ven, sin pensar ni mirar nada, ni siquiera las uniones que necesitan. Está claro que cada jugador, en un juego de este estilo, es un mundo. Por tanto Betiled no es un juego para todos los gustos, pero si para aquellos que quieran sencillez de idea, exprimir un poco los reflejos y la agilidad mental. La idea no es realmente nueva ya que el juego está basado en el programa BeJewelled, pero si que es uno de esos programas que no habíamos visto en nuestros Spectrums y da gusto

tenerlos disponibles. En definitiva, podemos decir que Betiled es otra buena idea post época dorada del Spectrum, portada a nuestros Spectrums y realizada con muy buen gusto por Benway y el resto de Staff de The Mojon Twins. Diversión y sencillez a partes iguales ¡disfrutadlo! (Nota del editor: Próximamente, la versión para CPC en la web de CEZ. Estad atentos)

Valoración Global: 8 (Tony Brazil)



PHANTOMAS 2 (Computer Emuzone, 2007)

The Mojon Twins: WYZ, Anjuel y na_th_an.
Dirección del proyecto: Karnevi.
Beta-testing: CEZGS Testers.
La música de la versión 128 está basada en "Parn" de Technodreams - Brasil.
La música de la versión 48 está basada en "No hay nada más triste que lo tuyo" de Hidrogenesse
Efectos de sonido 48K amablemente donados por Digital Prawn.

Puedes descargarlo desde la web:
http://cezgs.computeremuzone.com/ficha.php?id=18

Nos hayamos ante un nuevo trabajo del prolífico Na_th_an (está vez como The Mojon Twins) que forman él mismo, junto al gran grafista Anjuel y el no menos importante Wyz en lo musical y sonoro. La historia, sin más preámbulos, nos la explica perfecta y concisamente (en las instrucciones del programa) el propio autor:

Phantomasa, la famosa heroína de Andrómeda, concebida por error en la Fábrica de Androides, vuelve en una apasionante aventura. El camino en busca de La Verdad de nuestra fabulosa aventurera le lleva a quedarse sin un euro, así que ¿qué mejor que seguir los Instintos Primarios de Robot Saqueador y usar todas esas Habilidades para robar todo el oro de los Grunge Wizards en los alrededores del Castillo de Ogonshiro?.

El objetivo es, pues, sencillo: hazte con los todos los sacos de oro distribuidos por el mapa y sanea tu economía. La tarea, sin embargo, no será ningún paseo: los guardianes del malvado Tetrarca Pachín Poi Poi harán que tu tarea no sea nada fácil.¿Serás capaz de hacerte con todo el dinero?



Esta nueva aventura de Phantomasa se nos cambia de nuevo el tercio, en la primera entrega nos encontrábamos frente un juego de lógica con algunos elementos plataformeros mientras que ,en esta nueva entrega, recuperamos el estilo más puramente plataformero (el cual nos recuerda a su obra más recordada e impactante hasta el momento: Phantomas Saga Infinity). Seguro que a muchos de vosotros os sonara la existencia de un juego con este mismo nombre, aparecido en el **concurso Libre 2006 de videojuegos de Radastan**, este programa viene a ser la versión 2.0 de aquel, pero con las suficientes novedades y cambios para no ser una mera copia.

Una de esas novedades, por ejemplo, es que el juego cuenta con un motor de inercia y gravedad. Esto significa que Phantomasa acelerará poco a poco al pulsar izquierda o derecha hasta alcanzar su velocidad máxima. Los saltos no son, por tanto, tan simples como lo eran en su primera parte y precisan de una mayor práctica para cogerles el truco. Una mayor velocidad de carrera ,con una mayor presión de la tecla de salto, harán que nuestra protagonista realice un salto mucho mayor. Este control es sumamente intuitivo y muy habitual en muchos juegos de consola clásicos. Otra novedad interesante es el tema de los enemigos, los Grunge Wizards, al contrario de la versión 1.0 del programa aquí tienen una mayor capacidad de movimientos, saliéndose del típico movimiento prefijado (utilizado en muchos otros plataformas) y teniendo un movimiento más impreciso e inesperado. Por si fuera poco atraviesan paredes como si estas no existieran. Por último, y no menos importante, se añade un factor de dificultad antes inexistente: las caídas a grandes alturas nos causan daño.



Como era de esperar también tenemos algunas cosas a nuestro favor (no todo van a ser desgracias). Cada cierto tiempo (de forma aleatoria) van apareciendo cajas con ayudas: las que llevan en su interior dibujada una pila nos rellena, en un cierto porcentaje, nuestra vida. La otra caja, la que lleva un rayo dibujado, nos dota de invulnerabilidad durante un período de tiempo breve, muy breve para lo que nos gustaría. Es muy destacable el detalle de que el juego se nos presenta en dos versiones (48k y 128k), lo que se ha dado ha llamar FX Doble Versión. Se nos obsequia con dos juegos en uno en cierto modo, ya que no son exactamente iguales, con las siguientes características:

La versión 128k cuenta con 50 pantallas (50 cajas de dinero para recoger, una por pantalla) y 200 puntos de vida. En esta versión, las Cuevas Estrellas se encuentran abiertas conteniendo 15 cajas de dinero extra. Este programa cuenta con música y efectos de sonido AY. El juego se nutre en este modo, por tanto, de más pantallas y cambios gráficos visuales (entre ellos dos enemigos más, los cuales no aparecen en la versión para 48k). A modo de curiosidad decir que esta versión también puede jugarse en 48k, eso si ¡olvidaos de la música ingame y efectos AY!. La versión 48 cuenta con 35 pantallas (35 cajas de dinero disponibles) y 100 puntos de vida. Debido al mal tiempo, las Cuevas Estrellas no son accesibles en esta versión. El tema sonoro se realiza a través del Beeper. Rápidamente veremos como el fondo de pantalla es completamente distinto a la versión 128k.

Aunque el juego no sea del todo original es interesante destacar que no se limita a un simple lavado de cara, siendo los cambios suficientemente importantes para hacerlo un juego distinto a la versión presentada al citado concurso de Bytemaniacos.

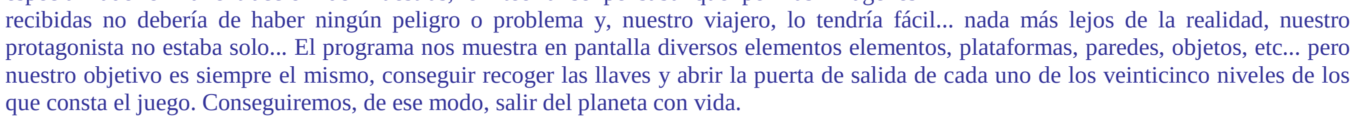
A nivel gráfico es importante destacar el look visual, muy consolero y alegre en su versión 128k (con un cierto aire a juegos como Rainbow Islands). La versión 48k, en cambio, tiene un look algo más tétrico y oscuro. Sorprende agradablemente que un mismo juego ,gracias a esos cambios gráficos, tenga un aire y personalidad distinto. El uso del color es agradable y vistoso, los gráficos tienen buenos detalles y la versión 128k (como os he comentado antes) se nutre de algunos gráficos más, tanto de enemigos como de nuevas pantallas inexistentes en la versión 48k. En el tema sonoro es notable, tanto en 128k como en 48k. El uso del sonido ingame, en la máquina de mayor memoria, lo hace más ameno que en la máquina 48k. El movimiento responde a la perfección a las ordenes del teclado aunque se hecha en falta la posibilidad de usar joystick. Es imprescindible un buen control de la velocidad de inercia, la gravedad, etc... para superar el juego.

La dificultad es alta en ambas versiones pero no desesperante. Quizás en 48k sea aun más difícil, ya que la vida inicial es menor y los peligros no son mucho menores (a pesar de ser menos pantallas). Otros elementos a evitar (en ambas versiones) son la lava y las estalactitas que aparecen en algunas pantallas, ya que nos hacen perder la energía muy rápido. Los enemigos también son difíciles por lo impreciso de su movimiento y lo incordiante del mismo, pasar a toda prisa a través de ellos nos hará perder energía. A veces es mejor quedarse un segundo quieto, que nos toquen y se alejen, de ese modo solo nos quitan un punto de energía, en ese momento es cuando podemos huir de su presencia. Este "truco" os puede sacar de algún atolladero con mayor facilidad.

Phantomasa 2, nuevo programa editado bajo el sello CEZGS Silver, es un buen juego aunque no sorprende tanto algunos de sus anteriores trabajos de Na_th_an. Su semejanza, especialmente en el concepto de juego con Phantomas Saga Infinitty, lo hacen ser menos original. Pero, por otro lado, en lo técnico es irrefutable y dispone de suficientes cambios para resultar un juego notable en si mismo y bastante entretenido. Con estos programas da la impresión que Phantomasa tiene mucha vida y nos deja con ganas de más. ¿Qué nos deparará el futuro?

Valoración Global: 8 (Tony Brazil)

Phantomasa 2 (original Bytemaniacos)



Debo reconocer que la aparición de este nuevo programa "Astro 2008" es una alegría por dos razones: primero por ser un nuevo juego para Spectrum en este siglo XXI y segundo, y mucho más importante, por que es la opera prima de un nuevo equipo creativo llamado Cañadul Software. Lo importante del caso es que, además, han entrado con buen pie en la escena Spectrumera y como mejor se debe hacer, con buenos juegos. Pero, antes de nada, pasemos a explicar de qué va el programa. Astro 2008 nos sitúa en un planeta desconocido, recientemente descubierto en nuestra Via Láctea, totalmente inexplorado e inhóspito. Todo el mundo científico explotó de júbilo ante el descubrimiento y, raudos y veloces, enviaron una misión espacial para inspeccionar dicho planeta.

La misión fue enviada y tardó un año en llegar al planeta, con un único astronauta especializado en la extracción de muestras, en teoría se pensaba que por las imágenes recibidas no debería de haber ningún peligro o problema y, nuestro viajero, lo tendría fácil... nada más lejos de la realidad, nuestro protagonista no estaba solo... El programa nos muestra en pantalla diversos elementos elementos, plataformas, paredes, objetos, etc... pero nuestro objetivo es siempre el mismo, conseguir recoger las llaves y abrir la puerta de salida de cada uno de los veinticinco niveles de los que consta el juego. Conseguiremos, de ese modo, salir del planeta con vida.

Existen diversos objetos que nuestro protagonista debe saber aprovechar en cada momento y os los paso a detallar, aparecen en cantidades limitadas, concretas y concienzudamente distribuidas en todas y cada una de las pantallas que forman el programa: la bomba (abre agujeros cuando explota), los cohetes (permiten volar por tiempo limitado pulsando la tecla C), el fantasma (sirve para atravesar tabiques y puertas), las llaves que abren la salida de cada fase, el taladro que abre agujeros bajo los pies de nuestro protagonista, el muelle que nos hace saltar más alto, la pistola láser que fulmina enemigos, el frasco que nos permite andar sobre el ácido, el reloj que paraliza los enemigos temporalmente, el soldador que funde puertas de metal y por último, y no menos importante, el perforador rompe tabiques previamente dañados y/o frágiles. Es reseñable destacar que el numero de objetos a usar y los obstáculos están situados y pensados con toda la idea, un uso acertado de los objetos que se nos muestra en pantalla nos hará vencer, mal usarlos o desaprovecharlos nos hará perder irremediablemente la misión.



En definitiva nos hayamos frente un juego de pura lógica y observación, de esos de pensar la acción a realizar antes de obrar ya que ,el más mínimo fallo o error, desencadena un terrible final. Un juego de ingenio, al más puro estilo King's Valley de Konami, con el que pensar se vuelve algo imprescindible. ¿como lo han hecho en los técnico sus autores?

Sin duda, los amigos de Cañadul, han conseguido un juego atractivo en lo visual, con un uso de color adecuado y unos gráficos vistosos y nada sobrecargados. Los elementos en pantalla son claramente visibles, variados y definidos. El tema sonoro es nulo, se hubiera agradecido algún tipo de efecto sonoro ingame por mínimo que sea y una música en el menú.... un menú, por otro lado, atractivo y muy agradable a la vista. El movimiento, posiblemente, no sea todo

lo suave que sería deseable, pero eso no significa que no se controle más que satisfactoriamente. A nivel de acciones ha realizar está bien dotado: podemos taladrar, volar, caminar, saltar, etc... variado y bien pensado. El tema del teclado elegido es un tanto extraño aunque, por otra lado, podemos hacer uso del joystick para movernos y de las teclas especiales para operaciones concretas (como por ejemplo volar) con las teclas.

La dificultad del juego es progresiva durante los veinticinco niveles del programa, siendo las primeras pantallas fáciles de solucionar. Otra cosa es los últimos niveles en que debemos meditar (aun más si cabe) la acción a realizar... ¡solo podemos permitirnos un fallo!. Por suerte, los amigos de Cañadul, han pensado en todo y las claves tras superar cada nivel nos facilitaran un tanto la vida, sin ellas el juego sería muy duro de superar de una sola tacada.

Para finalizar se puede concluir que, aun con sus carencias técnicas en algunos aspectos concretos, los amigos José Miguel Ibáñez Rodríguez y José Sanromá Prius han conseguido un juego muy entretenido. Habrá quien busque la excelencia técnica, el scroll perfecto, etc... pero este juego viene a demostrar, una vez más, que el ingenio puede lograr lo que, a veces, no puede la técnica más refinada. Además (no nos olvidemos) ésta es la ópera prima de Cañadul y esto puede mejorar ¡esperamos ansiosos!

Valoración Global: 7 (Tony Brazil)



Un nuevo grupo irrumpe en la cada vez más poblada escena Spectrum. Se hace llamar Cañadul y está compuesto por José Miguel Ibáñez Rodríguez y José Sanromá Prius. Su primer trabajo, Astro 2008, nos ha dejado muy buen sabor de boca, siendo un juego realmente adictivo y de esos que nos engancha. Sin más preámbulos pasemos a saber más de este joven grupo.....

1- Para empezar nos gustaría saber quien sois y vuestra vida Spectrumera.

Nuestro inicios en la informática, fueron a principio de los ochenta, con un un zx81 y 16kb de Ram. Con este fantástico ordenador, del cual, se guarda un grato recuerdo, empezamos a programar en BASIC. Como en muchos otros casos, el BASIC sabia a poco por su lentitud, se tenia curiosidad por algo que se llamaba código maquina, que daba unas prestaciones muy superiores ya que se le hablaba directamente a la maquina. Cayo en nuestras manos un libro de programación en C/M de Joan Sales Roig, y ahí fue donde personalmente empecé a disfrutar con la programación,intentando conocer al ordenador desde sus cimientos.

Luego se tuvo la suerte de disfrutar de un Spectrum, colores, gráficos, sonido.... fue un gran descubrimiento, ya se podía programar juegos con gráficos y no bloques, y como no jugar y jugar. Por algún sitio tengo que tener algunos juegos que hice por esa época.

2- Habeis elegido un nombre un tanto peculiar para el grupo ¿qué significa y por qué lo habeis elegido? (es una curiosidad que tengo)

Motril, ciudad donde vivimos, era una zona donde se cultivaba la caña de azúcar, contábamos con varias fabricas para la elaboración de azúcar y ron y hasta hace un año, una de ellas aún seguía funcionando. En homenaje a esta actividad, surgió el nombre de cañadul, que es un nombre usado en nuestra ciudad para llamar a un tipo de caña de azúcar.

3- Vuestro primer trabajo, Astro 2008, es un juego muy entretenido y del que me gustaría que nos comentarais como se gestó. ¿cómo surgió la idea de realizarlo? ¿está inspirado en algún juego/os de otros sistemas?

Hace algún tiempo, callo en mis manos un móvil que tenia una demo de un juego llamado Astro 3000, al verlo me vino a la cabeza lo bien que quedaría este juego en un Spectrum. Como solo vimos una demo con un nivel, tuvimos que desarrollar, los objetos y los niveles, ya que nunca jugamos con el original. Por este motivo el juego se llama Astro y como es distinto ensu desarrollo le pusimos de apellido 2008.

4- Por otro lado ¿en que lenguaje lo habeis programado? ¿usais Basic, Basic Compilado, ASM?

El juego esta programado en ensamblador sin usar ninguna llamada a la ROM del spectrum. Desde un principio el juego se nos ha antojado corto, con pocos niveles, ya que no disponíamos de mas memoria Ram, y nos esta rondando la idea de hacer una versión con mas niveles y almacenarlos en la ROM, ya que queda libre al no usarla, pero no encontramos un emulador que soporte un tipo de fichero así, y como no sabemos de electrónica, tampoco el diseño de un cartucho de Rom que pueda usar un Spectrum. Otra posible solución es hacer otra versión con niveles extras. Quizás algún día.

5- Un juego de este estilo precisa un buen uso de la cabeza para superar los escollos que nos habeis planteado. ¿os ha dado muchos dolores de cabeza el pensar cada pantalla y su posterior testeo?

A cada nivel del juego hemos intentado darle un toque personal, que cumplan una función, unos de relajación (después de un nivel de 4 pantallas poner uno de 2), otros introduciendo un nuevo objeto, otros de dificultad, con el propósito de que cada nivel sea original en su resolución. Como es normal no se ha podido conseguir en todos los niveles.

El testeo, a nuestro parecer, es una de las partes mas importantes de la realización de un juego tipo puzzle. Primero y por separado se proponía un diseño de nivel y se realizaba, luego el que no había intervenido ene el diseño. Se encargaba de probarlo, así no tenia vicios a la hora de jugarlo. Y anotaba si le había sobrado objetos y cuantos caminos había encontrado para resolver el nivel. Luego conjuntamente, se decidía como quedaba mejor y probábamos a bloquear los caminos alternativos. Intentando así conseguir dificultar en los puzzles.

6- Ahora pasemos a la escena Spectrum ¿qué opinión os merece? ¿conoceis trabajos de otros grupos de la escena? ¿os parece sana?

Muy adictiva. Realmente, el poder estar en contacto con personas que comparten la afición, y que hacen paginas web tan interesantes de hardware y software, es un aliciente.

7- La verdad es que en los diferentes foros Spectrumeros vuestro juego ha tenido, una calurosa bienvenida ¿qué sensaciones os ha causado? Por cierto ¿visitais/frecuentais algun/os foros?

Ha sido muy gratificante y desde aquí queremos agradecer a todos, los correos de bienvenida. Los foros, los encontramos muy interesantes, por el grado de compañerismo y por la información de tan alto nivel que circula. Por falta de tiempo, se visita menos de lo que gustaría.

8- Tras este primer trabajo ¿teneis algo en mente que nos podais avanzar?

Hay otro proyecto que esta terminado y que en estos momentos se esta probando. El Júpiter ace, es un ordenador que desde siempre me ha fascinado. Dado que es un ordenador con un escaso éxito comercial y para mi entender con un lenguaje Forth demasiado escaso, por estar contenido en una Rom de solo 8kb. Ademas de no tener resolución grafica ni colores. Así surgió la idea del Júpiter Ace 6000, adaptando la ROM a un Spectrum, y así solventar lo que a nuestro entender eran los problemas del ACE, Con esta nueva Rom el Spectrum se transforma en un Júpiter ACE que dispone de colores, graficos, y una ROM de 16 K, incluyendo nuevos comandos.

9- Haceros un poco de propaganda J… ¿qué creeis que podeis aportar a la escena?

Esperemos que muchas horas de diversión.

Para acabar alguna preguntas breves:

a) Juegos favoritos de Speccy (antiguos y actuales): Los 3D tipo aliens y los matamarcianos

b) Programadores que más admirais de la época dorada: Ultimate

c) Programa que os gustaría haber realizado: Aliens el 8 pasajero

d) ¿Cuáles son vuestras webs favoritas? Todas las relacionadas con www.speccy.org y www.jupiter-ace.co.uk

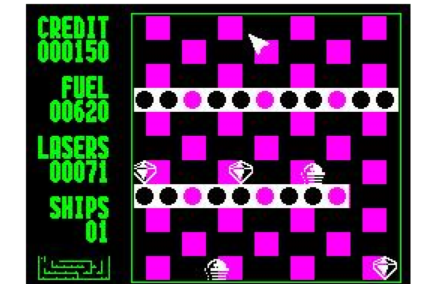
e) Emulación ¿a favor o en contra? A favor, una cosa no quita la otra.

Y por último si tenéis algo más que decir, éste es el momento…..

Gracias.

BLIZZARD RIFT (Jonathan Cauldwell, 2007)

Programa y gráficos: Jonathan Cauldwell
Arcade espacial
Solo 128k
Descargable desde:
http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html



Estamos ante uno de los últimos juegos publicados por Jonathan durante el año pasado, con motivo del 25 Aniversario del ZX Spectrum y desarrollado exclusivamente para los modelos de 128k.

El argumento es el siguiente: Varios siglos después de que el aventurero espacial Henri Latrine desapareciera en un lejano rincón de la galaxia, Digby Blizzard descubre finalmente la caja negra de la nave espacial de Henri con la grabación de sus últimos momentos, incluyendo las localizaciones de docenas de tumbas alienígenas llenas de tesoros. En deuda con su memoria, Digby decide aprovechar la oportunidad de dirigirse a esas localizaciones para expoliar las necrópolis de estas extintas civilizaciones alienígenas y hacerse con una fortuna que le permita disfrutar generosamente de la vida.

Con ciertas reminiscencias a su anterior "Higgledy Piggledy" (los fondos, el diseño de gráficos y la presentación de los marcadores así lo evidencian), Jonathan nos ofrece una vuelta de tuerca a juegos del tipo "Thrust" de Firebird, en el cual debemos movernos con mucho cuidado alrededor de los distintos escenarios de que consta este "Blizzard Rift". El concepto no es muy original, obviamente, y tampoco es que sea una maravilla de juego. Sin embargo, resulta interesante comprobar el dominio sobre una aeronave que se mueve en todas las direcciones, y donde nuestra destreza se pone en juego hasta donde podemos llegar.

Gráficamente, cumple con su cometido, son correctos, pero podrían estar mejor trabajados y no basados arquitectónicamente en otro juego anterior, diametralmente opuesto en su argumento. Nuestra aeronave es lo más parecido a la punta de una flecha y es bastante semejante al de la nave de "Thrust" anteriormente citado. En cuanto a la calidad de movimientos, también es correcto. No hay demasiados enemigos moviéndose por la pantalla, pero lo que hace más difícil es el control sobre la nave: hay que saber romper la inercia cuando cae o se mueve en la dirección contraria a la que debemos ir. Aquí es donde tenemos que tener los nervios de acero. Sonoramente, también cumple con su

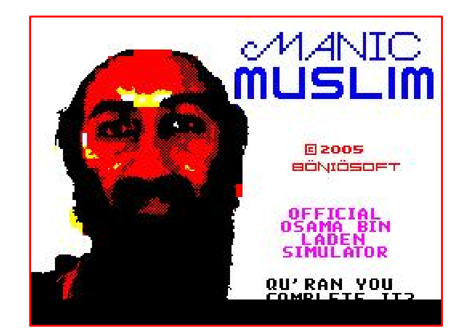
cometido, aunque luego durante el juego apenas exista. Por supuesto, es superdifícil a más no poder y resulta desesperante poder continuar en el juego sin tener que chocar constantemente contra las paredes.

Hay que reconocer que Jonathan mantiene un nivel por encima de la media, a veces consigue ensimismarnos con sus programas, pero con éste no ha conseguido el efecto deseado. Una cosa es que, de vez en cuando, nos ofrezca un juego gratuito (en su web), pero que al menos que su calidad sea mejor de la que cabía esperar en él, con la experiencia que ya tiene. :D

Valoración Global: 6 (Neil Parsons)

MANIC MUSLIM (Boniosoft, 2005)

Programa: Boniosoft
Tipo: Arcade plataformas
Memoria: 48/128
Descargable desde W.O.S.
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0017505



En una época convulsa como la actual, nadie sospechaba que de una situación peliaguda se puede sacar un videojuego de lo más gracioso. Esto es lo que ha ocurrido con éste, creado hace algo más de dos años por el grupo de programación inglés Boniosoft, con el que se pretende parodiar al más odiado de todos los humanos, tristemente conocido desde los terribles atentados del 11-S y 11-M. Ya sabéis de quién se trata y no voy a proferir su nombre a grito pelado, no sea que exista alguna célula de la "Yi-haa" por ahí dispuesta a convertirme en un pincho moruno. :D

Pues, enervaciones y venganzas aparte sobre el personaje en cuestión, totalmente merecidas, vamos a enjundiarnos en la piel del más endiablado ser vivo sobre la tierra, aunque sea solamente a través de un arcade al más puro estilo "Jet Set Willy".

En un desarrollo totalmente lineal, debemos recorrer varias estancias en busca de nuestro armamento de bombas desperdigadas a lo largo del desierto, con las que planear futuros, ejem…, atentados. Las bombas se hallan colocadas en zonas determinadas a las cuales habremos de llegar saltando o pasando sobre ellas. Cuando hayamos acabado de recoger todas, se terminará el juego. Así de simple, tanto como el propio juego en sí.



Atravesando Egipto hasta cansarse del todo.

¿Quién es el guapo que le pone a ella el velo?

Si nos fijamos bien, el juego ha sido creado usando para ello el "Platform Game Designer" de Jonathan Cauldwell / Cronosoft. Muchos de sus esquemas básicos están presentes y se nota con diferencia que se ha desarrollado sin haber currado enormemente el aspecto gráfico y técnico, donde la ambientación juega un papel fundamental. Al no haber apenas grandes cualidades en este sentido, se echa en falta un mayor grado de profesionalidad por parte de sus autores, pues muchos de sus diseños son bastante simples y ni siquiera se han molestado por definir un juego de caracteres que le confiriera un aspecto más oriental y unos marcadores más logrados.

En cuanto a nivel de movimiento, es totalmente discreto y se maneja sin problemas, pues nos limitamos a movernos a izquierda y derecha y saltar. Apenas existe sonido durante el juego y se echa de menos, al menos, unos mejores efectos. Por otro lado, resulta increible lo sencillo de jugar con él. Enseguida acabas y te deja la sensación de que se han quedado demasiado cortos, o simplemente que no han aportado más de lo que han podido, pues imaginación cabe y mucha para haber hecho pantallas a cada cual más difícil. Está visto que este grupo de programación tiene que esmerarse más en este sentido.

En total, hay 16 pantallas que se recorren de izquierda a derecha. Una cantidad pírrica que bien podría haberse multiplicado por 3, 4 o más, si a los programadores así lo hubiesen escurrido, pudiendo haber hecho este juego más ameno y más adictivo. Así, el juego no despierta más que el morbo de ver qué han hecho con el grandísimo hijo de la grandísima bujarrona que lo parió. XD

Valoración Global: 5 (Neil Parsons)

SILKWORM (Virgin Games, 1989)

The Sales Curve
Arcade shoot'em-up
2 Jugadores
48/128k
Descargable desde W.O.S. y SPA2



El mundo en problemas. El futuro, después de la 4º guerra mundial : la tierra se debate entre la perdición y la supervivencia...los militares quieren tomar el control del planeta, un grupo de valientes debe hacer fracasar su plan...¿cuantas veces hemos escuchado un argumento similar en un videojuego? Miles, cientos...pero esta vez da igual, no importa que el argumento y la historia sean de lo más repetido, porque estamos delante de un juegazo. Silkworm fue un programa que no tuve la oportunidad de jugar en los años 80 y 90, pero que gracias a los emuladores y a la disponibilidad de la mayoría de los juegos de Spectrum en la actualidad, he podido disfrutar. Y fue casi de casualidad, pero para que no se os escape a vosotros, vamos a verlo un poco mas a fondo.

Lo primero es decir que este juego es una conversión de una máquina recreativa de Tecmo, a la que tampoco tuve la fortuna de jugar en su tiempo. Pero da igual, porque cuando estamos jugando a Silkworm en Spectrum, da la sensación de que estamos jugando a una recreativa, porque la acción, la calidad y la sensación que provoca este juego no se consigue siempre en nuestro ZX. Para los que nunca hayáis jugado a este programa, decir que es un shoot em up con scroll horizontal, con la posibilidad de manejar a un helicóptero o a un jeep, o a ambos claro está. Mientras el scroll va avanzando, la pantalla se llena de enemigos de todo tipo, terrestres, aéreos, mísiles, etc, que debemos destruir o en su defecto, esquivar, y que, como seguramente muchos habréis pensado, al final de fase tenemos al típico enemigo final de nivel, más grande, aunque en este caso no mucho más peligroso, que los enemigos usuales de nivel.



Los gráficos son más que correctos, buenos diría yo : no hay mucho color, tan solo en la parte del suelo y un poco en el marcador, ya que los helicópteros, los tanques, los jeeps y todos los enemigos son de color blanco y negro, pero eso no es ningún inconveniente porque en compensación, los sprites están muy bien diseñados y hay bastante variedad de enemigos, algunos de un tamaño considerable, que además se mueven bastante bien por la pantalla. En un juego de acción el movimiento, la respuesta al teclado y el dinamismo son imprescindibles, y estos tres elementos se cumplen perfectamente con Silkworm, y tan solo cuando existen muchos enemigos en pantalla se produce un enlentecimiento, aunque prácticamente no afecta a la acción (de hecho te ayuda a darte un pelín de tiempo extra de reacción en esos momentos donde la pantalla está llena de enemigos). Es una alegría ver moverse al Helicóptero por toda la pantalla y al jeep por el espacio inferior (osea por el suelo) con total independencia y libertad. Como ya hemos dicho, la respuesta al teclado es buenísima, lo que nos ayuda a esquivar tanto proyectiles como ataques enemigos sin que la jugabilidad se resienta.

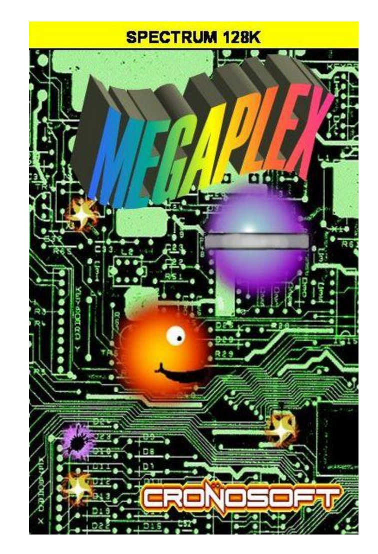
El tema técnico se completa con el sonido, que es bastante bueno en general; los efectos de sonido son contundentes y bastante bien conseguidos en las explosiones y disparos, mientras que en el menú también hay una melodía muy movida que nos anticipa lo que nos espera en el juego, y que nos ayuda a meternos en acción. Si coges todo esto y lo metes en un cóctel, el resultado es casi excelente: un juego, con posibilidad de jugar dos jugadores simultáneos, con una acción prácticamente sin límites, una sensación de que todo está muy cuidado y de que se mueve como la seda, y el gusto de ir acabando con todos los enemigos que aparecen en pantalla mientras esquivamos misiles y balas que nos pueden venir de cualquier lado de la pantalla. Y todo esto aderezado con un nivel de dificultad muy medido, casi perfectamente medido para que podamos ir avanzando poco a poco mientras le cogemos manejo al juego.



Quizás para los muy expertos pueda ser un poco fácil si se juega en modo dos jugadores, o un jugador manejando al jeep y al helicóptero, pero para la media de jugadores el nivel de dificultad ofrece entretenimiento para un buen rato. Como puntos negativos se pueden poner algunos pequeños peros : el primero sería que quizás la estructura de los niveles se parece mucho de unos a otros, y algunos enemigos se repiten bastante. Y el segundo, ya comentado, es que en ciertos momentos hay una pequeña ralentización de la acción debido a la cantidad de sprites presentes en ella. Pero son dos pequeños detalles que cuando estéis jugando a Silkworm ni los notareís, sobre todo porque la acción no os dejará casi ni respirar, y porque después de una partida querréis jugar otra y otra.

VALORACIÓN GLOBAL : 8.5 (Iván Sánchez)





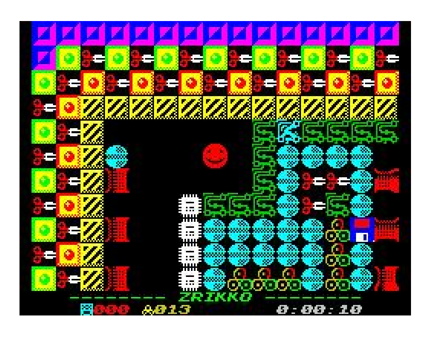
MEGAPLEX (Cronosoft, 2006)

Programa: Triumph Game Labs.
Arcade/aventura
Memoria: 48/128k
A la venta en la web de Cronosoft.
(2,99 Libras = 4,01 Euros)

Esta es la historia: Eres Murphy, un cazador de bugs en el interior de tu PC. Tu trabajo consistirá en remover los bugs de los programas almacenados en la memoria del ordenador. Para hacerlo, debes recolectar una serie de piezas vitales de información, que llevan el sobrenombre de infotrons. Si dispones de la cantidad suficiente de infotrons, podrás reparar el primero de los bugs y seguir con el siguiente.

El juego está dividido en 111 niveles, desde el más fácil, y complicándose gradualmente, siendo cada vez más difícil tu labor. En cada nivel existen uno o más puzzles los cuales requieren establecer una estrategia o plan, e intentar llegar a su resolución para continuar el juego. Por cada fase, habrá más de un objeto a recoger, y puede ser otro Murphy (vida extra), un enemigo (sniksnaks y electrones), zonks, infotrons, disquettes explosivos y otros artilugios. El objeto de cada nivel es recoger un número determinado de infotrons y salir de allí tan pronto como te sea posible, sin que te mate nadie.

Mientras solo existe una manera de acabar los niveles con propiedad, no obstante hay otras formas de llegar al final y, por desgracia, otras para morir. Si mueres en el intento, recomenzarás el nivel desde el principio. Sin embargo, todos los niveles anteriores que hayas completado no tendrán que ser recorridos de nuevo, afortunadamente. Mueres si chocas con tus enemigos o eres alcanzado por la onda expansiva de explosiones de objetos, o incluso suicidándote en caso de quedarte atascado en el nivel actual.



Técnicamente, estamos ante un juego bien diseñado y atractivo. Los gráficos son simples, efectistas y con mucho colorido. Tampoco es que se hayan lucido demasiado creando un juego donde el concepto visual recuerda juegos de hace apenas veinte años, sea “Tantalus”, “Equinox” y similares. No obstante, es agradable a la vista y eso se nota mientras participamos activamente en el desarrollo del mismo. A nivel de movimientos, son suaves, perfectamente manejables tanto desde el teclado como con el joystick. Se echa en falta más precisión a la hora de frenar el movimiento de inercia de nuestro personaje, a fin de evitar chocar innecesariamente contra los objetos que nos rodean. En cuanto al sonido, es sumamente correcto en modo 48k. No hay mucha variedad, pero al menos no nos deja huérfanos de efectos, si bien en modo 128k cuenta con una agradable melodía en la pantalla de opciones y buenos efectos FX durante el juego.

Sobra decir que es un juego divertido, algo complicado desde el principio (si no conoces su mecánica de antemano), visualmente agradable y que se nota que se ha desarrollado con el fin último de entretener sin demasiadas pretensiones.

Valoración Global: 7,7 (NeilParsons)

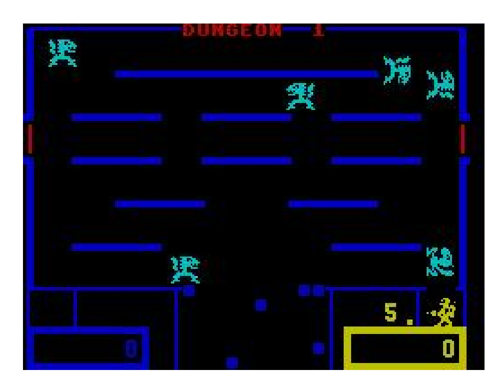
WIZARD OF WOR (W.S.S., 2007)

Programación: Pgyuri, Naray, Edy
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128K
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0018543 y
http://wss.sinclair.hu/

El objetivo en este juego es tan simple como acumular puntos por destruir a los Worianos que encuentres a tu paso, a través de las laberínticas mazmorras. En la versión para dos jugadores, puedes unir tus fuerzas a las de un compañero o competir contra un comandante de Wor. Comienzas cada juego con un escuadrón de tres guerreros de Wor. Solo uno puede entrar en una mazmorra y moverse a través de ella una sola vez. Moviendo tu joystick, el guerrero Wor se desplazará a la mazmorra desde la puerta de entrada y, una vez dentro, maniobrar dentro de ella. Los disparos de tu arma laser tiene munición ilimitada, pero solo puede disparar una vez y hasta que no contacte contra un enemigo o la pared, no se puede pulsar el botón de disparo de nuevo.

Cada mazmorra está repleta de diferentes clases de Worianos cuyo único propósito es el de destruirte, bien tocándote o bien disparándote. Los primeros, de color cyan, son los más numerosos. Son los Burwor y en cada fase aparecen en número de seis. Luego tenemos a los Garwor: estas bestias de color amarillo son invisibles, aunque se materializarán de vez en cuando durante unos segundos. Los Thorwor son demonios rojos particularmente viles. No son invisibles la mayor parte del tiempo, pero son bastante astutos. En el primer nivel,

tanto un Garwor como un Thorwor solo aparecerán en escena una vez acabados con los seis Burwors. En las fases siguientes, Garwors y Thorwors aparecerán más pronto. Al avanzar a cada nivel, te irás enfrentando a todos los Worianos, en diversas combinaciones, pululando alrededor de la pantalla al mismo tiempo.



Justo al entrar en la segunda mazmorra, Worluk –la bestia alada del mago–, sale de su escondite una vez el último Woriano haya sido abatido. Worluk tratará de devorarte antes de que pueda escapar del laberinto. Si le disparas, doblarás puntuación por todos los Worianos que dispares en el siguiente nivel.

Después de Worluk, el mismo brujo de Wor en persona se enzarzará contigo en una singular batalla, en el último nivel. La lucha final, en la cual el brujo te confundirá al tratar de teletransportarse de una posición a otra, dentro de la mazmorra, y lanzando bolas de fuego contra tí. Si eres capaz de librarte de sus ataques y acabar con él, considérate a partir de ese momento como el Señor de Wor.

Durante el juego, tienes a tu alcance una serie de elementos que te facilitarán tu misión. El radar que se halla en la posición inferior de la pantalla revela la localización y los movimientos de todos los seres presentes en la mazmorra actual, exceptuando tu guerrero. Esto vale para los seres tanto visibles como invisibles. No obstante, no es eficaz para seguir la pista de los Worianos más veloces. Aparte, a ambos lados de cada mazmorra, existen puertas de escape por las cuales puedes automáticamente saltar de un lado al otro. Solo pueden usarse cada cierto tiempo, así que hay que estar prevenido en cuanto estemos delante de ellas. Pero ten cuidado, además, con los Worianos que usarán también las puertas para llegar hasta ti, sobre todo cuando estén invisibles.



Versión original del arcade

Ocasionalmente, dos Worianos viajarán juntos en grupo, dando la sensación de que hay solo uno en pantalla. Pueden despegarse en algún momento del juego y volver a juntarse. Cuando te los encuentres unidos, lanzando un solo disparo acabarás con ambos. Pero no te confíes: dependiendo de cómo avances en la partida, el grupo puede ser reemplazado por dos Garwors o Thorwors, yendo por separado.

Y estamos ya valorando las cualidades de la nueva e ingeniosa creación de este grupo de programación polaco. De entrada nos sorprende notablemente lo que nos encontramos nada más cargar este juego en nuestro ordenador o emulador: teniendo en cuenta que la máquina arcade original fue adaptada para el Commodore 64 en 1983 (y han pasado veinticinco años, casi, hasta que hemos podido conocer una nueva versión para los ordenadores de 8 bits, en este caso el ZX Spectrum), mientras el juego se va cargando tenemos ante nuestros ojos una plantilla casi idéntica a la del CBM 64, con su pantalla de inicio y cómo unas manos invisibles van ejecutando los comandos de carga, y cómo al final alguien va pulsando RUN para ejecutar el juego. Realmente curioso ver funcionar nuestro Spectrum como si fuera otra máquina, aunque solo sea por el efecto visual que produce contemplar su sistema de carga.

Ya entrando en más detalles, este “Wizard Of Wor” es bien sencillo por regla general. La conversión no requería de ningún tipo de aderezos y así lo han hecho por parte de sus programadores. Para ser un juego con sabor añejo, no se puede decir que haya hecho falta algo más. Los gráficos correctísimos, muy de la época ochentera, y se mueven con cierta gracia, aunque choca bastante que solo podamos controlar a nuestros jugadores con joystick según el protocolo Sinclair, o bien las teclas 1-5 y 6-0 (dos jugadores). En lo que se refiere al sonido, están bien hechos, cumpliendo con su obligación de hacernos creer que hemos viajado atrás en el tiempo. En la pantalla de comienzo del juego y al concluir hay unas breves cuñas musicales, tipo “buzzer”. Y la dificultad, empieza siendo de lo más fácil para ir desquiciándonos a medida que transcurre el tiempo y pasemos de un nivel a otro. Lo que llega también a ponernos de los nervios es la disposición de las teclas para quienes no tengan un joystick conectado al ordenador, convenientemente aplicado a un interfaz con toma de entrada Sinclair. Para los que usen PC con emuladores e Internet, y se hayan bajado el juego desde la web oficial, configurando oportunamente el emulador, esto no representa ningún problema.

Por lo demás, no hace falta romperse mucho la cabeza para pensar en haber descubierto un juego de tiempos pretéritos, pero como si así fuese. Puede resultar entretenido para quienes quieren volver a vivir aquellos momentos, pero para los que vemos las cosas con el color de la realidad actual, podrá parecer un desatino. Entre unos y otros se puede decidir qué mejor valor le podemos poner. Yo me quedo con éste:

VALORACIÓN GLOBAL: 7’5 (NeilParsons)

FIREMAN 2008 (McLeod-IdeaFix/2008)

Comentario dedicado a Bubu del foro de Speccy.org



¡Cómo bota la peñaaaaaaaa!



La versión original en todo su esplendor

En aquellos maravillosos 80 existían un tipo de artilugios que dominaban las escuelas, en especial los patios, de muchos colegios. Dichos artefactos se llamaban coloquialmente maquinitas y una, en especial, era de las más adoradas: Donkey Kong de Nintendo, una Game & Watch (nombre real de dichas máquinas) de excepcional calidad, dos pantallas, etc... una delicia al fin y al cabo. Este tipo de juegos tienen la particularidad de ser enormemente simples y prefijados, una pantalla con decorado fijo y un personaje moviéndose por ella en distintas poses, por decirlo coloquialmente. Igualmente limitados, prefijados y concretos. La meta de dichos juegos no es otra que hacer la máxima puntuación con las tres vidas que dispones... como veas la simpleza y la adicción eran/son la razón de ser de las maquinitas.

Cabe supone que el autor del juego que os paso a comentar, Mcleod Ideafix (Miguel Ángel Rodríguez) , también disfruto de una de esas meritorias máquinas. En el concurso de juegos en Basic 2005 (de Bytemaniacos) presentó una versión para Spectrum la máquina Fire, máquina creada por Nintendo en el, ya lejano, 1980.

En el juego tomamos el papel de dos camilleros que ,con una lona elástica, deben salvar a los torturados habitantes que se lanzan por las ventanas del centro de Investigaciones Biomoleculares (no es para menos puesto que, el edificio, está en llamas). A base de botes en la lona los debemos hacer llegar a la ambulancia para que sean atendidos debidamente. Como es de esperar si caen al suelo perdemos una de nuestras valiosas tres vidas iniciales y, además, cada vez salen más y más personas más y más rápido. Y eso es todo, no hay más historia ni guión, simpleza ante todo.

Curiosamente, este año 2008 su autor ha decidido portar el juego a C en el foro de Speccy.org http://speccy.org/foro/viewtopic.php?f=6&t=436 a modo divulgativo y explicativo. La sola intención del autor ya es suficientemente loable como para ser juego de la semana pero es que, además, hay un considerable aumento de velocidad, lo cual da un mejor acabado al programa.

A nivel gráfico el fondo, los gráficos, etc... capturan perfectamente la esencia de la máquina original. Colorido adecuado y simpatía. En cuanto al sonido es fiel a la máquina, pitidos que imitan a la perfección el estilo de la máquina real. El movimiento resulta más fluido que la versión original y reacciona a la perfección a las pulsaciones del teclado. La dificultad es, lógicamente, progresiva. De nuestro pericia, velocidad y control de nervios dependerá que aguantemos más y más tiempo, consiguiendo más y más puntos.

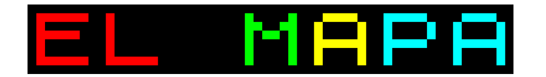
Sin duda el juego entretiene si te gustan las Game & Watch pero su simpleza es su virtud y defecto, gustará a unos y aburrirá a otros. Para ser una perfecta recreación le falta el modo B, más difícil, característico de estas máquinas, o ese modo especial que tiene la versión original del concurso de Basic.... pero, aun con eso, es muy loable su intención, ganas y objetivo. Espero que se anime y haga más programas nuestro amigo Miguel Ángel ☺

Valoración Global: 6,5 (Tony Brazil)

Descargar el juego:
http://www.speccy.org/spectrumero/semana/semana2/fire2008.zip



La colección de Todospectrum la tenéis aquí:
http://microhobby.speccy.cz/zxsf/revistas-ts.htm



CROZET (MicroHobby)

Mapped by GoodBoy

03.08.07.
g00db0y@mail.ru

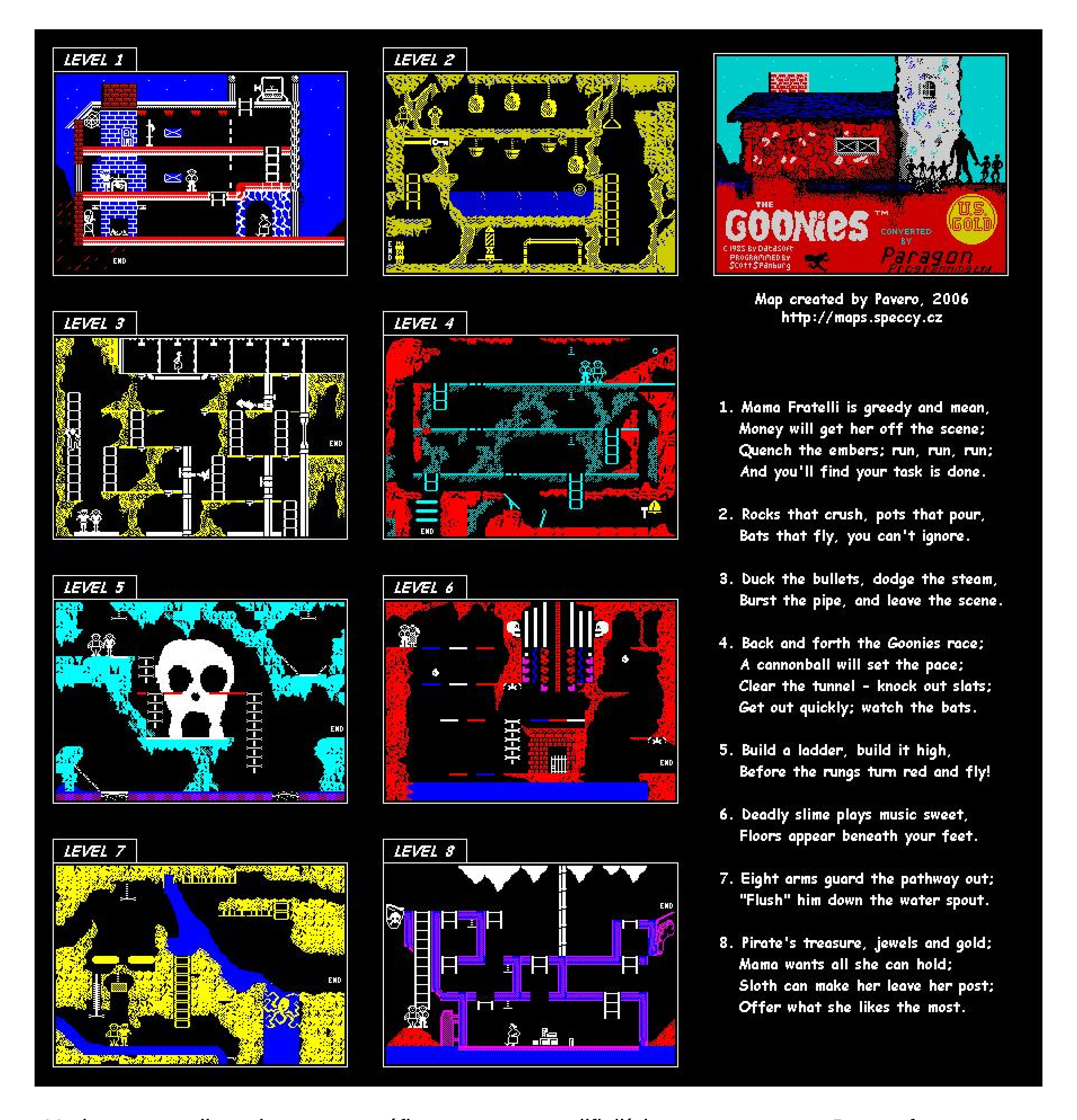
Alegra saber que se confeccionó un mapa de este simpático juego, al estilo Saimazoom, publicado en la revista Microhobby, siendo su autor un tal Tomás Ledo. Pues aquí lo tenéis si queréis echar un vistazo a cómo se ha planificado. Notaréis que a este mapa se le ha añadido la pantalla de presentación que yo mismo hice muchos años atrás: probablemente, GoodBoy sacó este mapa a partir del programa contenido dentro de la recopilación “Spectrum Collection 1” que yo mismo envié a Craig Rothwell el siglo pasado (juas!) para su conversión a archivos para emuladores y que podéis hallar tanto en mi web como en World Of Spectrum.

LINKS:
http://microhobby.speccy.cz/zxsf/descargas/spcoll.zip
O http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0011360

POKES

Vidas infinitas: 51091,0
Tiempo infinito: 51489,0

LOS GOONIES (Datasoft)



Un juego peculiar, algo parco gráficamente, pero dificilísimo como pocos. Datasoft no es una compañía que haya destacado por hacer programas con un alto nivel gráfico, pero títulos como “Bruce Lee” (programado a la par entre Ocean Software y U.S. Gold) y este “Goonies” les han permitido hacerse un hueco en nuestra memoria.

En la página de **The Tipshop** encontraréis una guía para jugar esta adaptación del filme de Steven Spielberg. Y en este link tenéis la ocasión de ver cómo se juega si no queréis molestaros en leer los pasos.

http://www.rzxarchive.co.uk/g.php#goonies

Una de gráficos

Para -como dije en el anterior número- "irnos metiendo en verea", empezamos con un tema bastante interesante a la par que útil: los gráficos.

Antes de empezar, os voy a definir el concepto de ***sprite*** para que veáis que NO vamos a usar sprites desde BASIC, sino que los vamos a *simular* como buenamente podamos.

En teoría, un s*prite* ("hada" en inglés, del tipo "campanilla") es un elemento gráfico que "flota" sobre el fondo, es decir, es "algo" a lo que se asocia un "dibujito" que puede colocarse donde queramos sin que el fondo "se cosque", esto es, podemos moverlo a otro lado y lo que había debajo del gráfico del sprite se restaurará automáticamente.

El tema de los sprites viene de los primeros sistemas de videojuegos con pantallas *raster (*basadas en píxeles). En ellos, el hardware de video almacenaba por un lado un fondo y por otro lado una colección de *sprites*: posición y gráfico asociado. A la hora de "generar" la imagen y mandarla al display, la componía usando el fondo almacenado y los gráficos de los *sprites* encima, en la posición correcta. De este modo, fondo y *sprites* eran entidades totalmente independientes. Para mover un *sprite* a otro sitio simplemente se cambian sus valores almacenados en el hardware de video y éste se encarga de moverlo. El CPU ni se cosca de esto y puede dedicarse a otras tareas menos mundanas.

La putada es que el Speccy no tiene hardware para hacer esto (amigos, el Speccy no tiene hardware para hacer nada, y por eso lo amamos tanto). Básicamente, lo único que tenemos es un "*frame buffer*", o sea, un trozo de memoria que representa los píxels que se dibujarán en pantalla. Nada más. Es como si sólo tuviésemos el "fondo almacenado" del que hablábamos antes. No hay *sprites*. Si queremos que algo se mueva en la pantalla, tendremos que currárnoslos nosotros TODO. Con "TODO" me refiero a que si movemos el *sprite ficticio* habrá que restaurar lo que hubiera debajo (el fondo), y luego dibujar el gráfico en la nueva posición. Todo tirando de CPU, claro. En el Speccy, la CPU se tiene que mojar el culo en todos los manejes (excepto para tocar música en los modelos de 128K, ya que de eso se encarga el chip AY).

En BASIC, el tema es todavía más chungo. Por lo pronto nos vamos a olvidar de que nuestros "sprites simulados" se muevan píxel a pixel, pues la cantidad de cálculos implicados sería demasiado. Lo único viable para "simular" un Sprite en BASIC es usar PRINT AT y emplear caracteres en forma de gráficos, por lo que nuestros "Sprites falsos" se moverán, como mínimo, de 8 en 8 píxels. En posteriores capítulos veremos técnicas para que nada parpadee al moverse o técnicas (¡avanzadas!) para tener fondos más o menos complejos (y no el cómodo - aunque sosísimo - negro de fondo).

"Caracteres en forma de gráficos"

Eso suena muy mal. No, no signfica que tengamos que hacer nuestros juegos usando letras y símbolos como gráficos (con lo que podríamos presentarlos a la categoría de BASIC puro de los concursos de BASIC de **Radastan**). Bueno, en realidad *sí y no*. Vamos a usar PRINT AT. Correcto. Y vamos a usar caracteres. Correcto también. Lo bueno es que nuestro Speccy nos permite redefinirlos. Así, en vez de A, B, C, D podemos hacer cuatro trocitos de un "sprite falso" de 16x16 píxels. Así, imprimiendo AB y justo debajo CD tendremos en pantalla nuestro "sprite falso". De lo que trata este capítulo es, precísamente, de cómo se hace para cambiar AB, CD por nuestro propio gráfico.

Cómo se organizan los carácteres en memoria es algo que seguro que habréis leído mil veces ya, así que no entraré en demasiados detalles: un carácter en el Speccy ocupa 8x8 píxels. Esos 8x8 píxels se almacenan en memoria en 8 bytes. Cada byte contiene toda una fila de píxels, con lo que, si hacemos cálculos, nos daremos cuenta de que cada píxel ocupa un bit (enhorabuena, Einstein). Si el bit está a 1, el píxel se pintará con color de tinta (INK), y si está a 0 se pintará con el color de papel (PAPER). Un valor "85", por ejemplo, en binario se representa 01010101. Adivina cómo se pintará en pantalla ese valor 85 si forma parte de un carácter ;-) La letra "P", por ejemplo, está almacenada en ROM en 8 bytes consecutivos cuyos bits están activados o desactivados para hacer la forma de la P. En eso nos basaremos para construir nuestros gráficos.

Método básico y tontorrón: los GDU

GDU significa "Gráfico Definido por el Usuario". Los chicos de Sinclair consideraron interesante permitir que pudiéramos redefinir y emplear de forma sencilla los caracteres cuyo valor ASCII va entre 144 y 164 (ambos inclusive). Esto nos da 21 bloques de 8x8 píxels con los que hacer nuestros gráficos, lo cual es francamente *insuficiente*. La ventaja es que se pueden usar del tirón escribiéndolos desde el teclado sin ningún tipo de complicación: se obtienen activando el modo gráfico (SHIFT+9 en el gomas o "GRAPH" en los modelos posteriores) y pulsando una letra de la A a la U (21 en total). Definirlos tampoco es demasiado complicado. Cuando la rutina de la ROM que imprime los caracteres se enfrenta a un carácter cuyo ASCII esté comprendido

entre 144 y 164 lo que hace es mirar al final de la RAM y pinta los bytes tal y como se los encuentra ahí. Inicialmente, esta zona de la RAM contiene una copia de la definición en ROM de los gráficos para los carácteres A a la U, por lo que si no redefinimos nada obtendremos esos carácteres al introducirlos en modo gráfico.

El gráfico para el carácter 144 (Modo "G", y luego pulsar "A") está definido a partir de la dirección 65368 y ocupa 8 bytes. Por eso, si hacemos "CLEAR" sin parámetros se nos coloca la RAMTOP justo en 65367, para "proteger" del BASIC a nuestros GDUs. Si queremos obtener un gráfico propio al introducir una A en modo gráfico sólo tenemos que escribir 8 nuevos bytes a partir de esa posición. El gráfico para el carácter 145 (Modo "G", y luego pulsar "B") se define justo a continuación, o sea, en 65376 (8 bytes más adelante), y así sucesivamente. Los diseñadores del intérprete de BASIC del Speccy nos lo pusieron todavía más fácil ya que no hay que recordar todas estas direcciones, ni mucho menos. La función **USR "X"** con X una letra de la A a la U nos devolverá la posición de memoria donde comienza la definición de dicho carácter, en modo gráfico. O sea, que **USR "A"** vale, precísamente, 65368.

No hay que ser muy inteligente para averiguar cómo se cambia el gráfico asociado, por ejemplo, a la N (hay mil formas, usemos la más zopenca):

```
10 LET dir = USR "N"
20 POKE dir, 60
30 POKE dir+1, 126
40 POKE dir+2, 255
50 POKE dir+3, 255
60 POKE dir+4, 255
70 POKE dir+5, 255
80 POKE dir+6, 126
90 POKE dir+7, 60
```

Ejecuta eso, dale a GRAPH (o a SHIFT+9) y pulsa "N". Verás una tosca pelota negra. ¿Ves qué fácil? La única dificultad podría estar en tener que calcular qué numeritos escribiremos en memoria, pero de nuevo nos damos cuenta de que Sinclair BASIC fue escrito para todos nosotros los vagos. Tenemos una función BIN que hace eso, y nos permite escribir en binario:

```
10 LET dir = USR "N"
20 POKE dir, BIN 00111100
30 POKE dir+1, BIN 01111110
40 POKE dir+2, BIN 11111111
50 POKE dir+3, BIN 11111111
60 POKE dir+4, BIN 11111111
70 POKE dir+5, BIN 11111111
80 POKE dir+6, BIN 01111110
90 POKE dir+7, BIN 00111100
```

(Si pones los ojos chicucos podrás ver la tosca pelota en la maraña de 1s y 0s: ¡haz la prueba!).

Como hemos dicho, hay mil formas de hacer esto. A fin de cuentas, lo importante es "rellenar" los 21x8 = 168 bytes a partir de 65368. De ese modo, estaremos "redefiniendo" estos 21 caracteres gráficos y podremos usarlos para construir nuestros "sprites fictícios". Sin embargo, esto es poquísimo. En los primeros noventa, cuando yo empezaba a ser cada vez más exquisito haciendo mis juegos y empleaba "sprites fictícios" de 16x16 o más grandes, enseguida me quedaba sin GDUs. Por ejemplo, en este juego de 1992:



Teníamos a **Phantomas** mirando para la izquierda o para la derecha, con la animación de los piés. Esto ocupaba ya del tirón 12 caracteres, con lo que nos quedábamos con sólo 9 para los enemigos y el escenario (ya podéis ver el *detalle increíble* del escenario...). Ni de coña. No hay sitio.

Pero aquí nos ayudan nuestros amigos de Sinclair de nuevo. Porque no nos obligan a tener un sólo set de GDUs... ¡podemos tener todos los que queramos! (y quepan, claro).

Varios sets de GDUs.

Antes mencionamos, en fea jerga técnica, que la rutina que se encarga de imprimir los carácteres para PRINT mira en la memoria RAM para buscar qué bits tenía que activar cuando se encontraba un carácter del rango de 144 a 164. En concreto, dijimos que mira a partir de 65368 que es donde se define el primero de ellos, el 144, y que los demás se definen a continuación.

Por suerte, el que mire en 65368 no es algo "fijo", de ningún modo, sino que es solo un "valor inicial", o "por defecto", que se coloca cuando encendemos la máquina. Podemos indicarle a las rutinas de la ROM que miren **donde nosotros queramos**. De ese modo, podemos decirle que mire a partir de 50000 (por ejemplo), y colocar ahí un segundo set de GDUs. De este modo, cuando necesitemos éstos sólo indicaremos que hay que mirar ahí, imprimiremos lo que queramos, y luego le podemos volver a decir que mire de nuevo en 65368... o donde nos de la gana, y seguir imprimiendo. Como hemos dicho, la pantalla del Speccy es un raster, o sea, que lo que imprimamos ahí impreso queda. Cambiar doscientas veces de set de GDUs no altera lo que ya esté en pantalla.

¿Y cómo le decimos al Speccy dónde tiene que mirar para dibujar los GDUs? Pues antes de desvelar la incógnita, necesitamos un briconsejo.

BRICONSEJO: Almacenando en memoria valores de 16 bits

Vamos a aprender a pokear en memoria un valor de 16 bits. Un valor de 16 bits es un valor que vale de 0 a 65535. Por ejemplo, las direcciones de memoria en un Speccy son de 16 bits. Como sabéis, la memoria está organizada en direcciones que pueden contener cada una de ellas un byte, o sea, 8 bits. Por lo tanto, para almacenar un valor de 16 bits en memoria tendremos que ocupar dos direcciones.

Un número de 16 bits ocupa 2 bytes. El Z80 y otros procesadores los almacenan en memoria "al revés" (según se mire), almacenando primero el byte menos significativo y luego el más significativo. Para que te hagas una idea, imaginate que tienes una memoria que almacena cifras del 0 al 9. Para almacenar un número de dos cifras como el 73, el Z80 lo haría almacenando primero el 3 y luego a continuación el 7. ¿Que por qué? ¡Y yo qué sé! Será cosa de los chinos, que son muy raros.

Al igual que el 73 tiene dos cifras en base 10 (7 y 3), un número de 16 bits tiene "dos cifras" en "base 256" - ¡¡TOMA YA!! (porque cada "cifra" o "byte" puede representar 256 valores diferentes). Para obtener estas dos "cifras" (llamadas el "byte más significativo" y el "byte menos significativo") a partir de nuestro valor de 16 bits, se opera de forma muy sencilla:

```
msb = INT (valor16bits / 256)
lsb = valor16bits - 256 * msb
```

Habiendo obtenido los dos bytes de los que se compone nuestro valor de 16 bits, sólo tenemos que pokearlos en memoria en el orden correcto, o sea, al revés: primero el menos significativo y luego el más significativo. Por ejemplo, almacenaremos nuestro valor16bits a partir de la posición 50000:

```
POKE 50000, lsb
POKE 50001, msb
```

La operación contraria es más fácil todavía. Si tenemos lsb y msb podemos obtener el numero original de 16 bits de forma sencilla:

```
valor16bits = lsb + 256 * msb
```

Sabiendo cómo se hace esto, podemos seguir con la agradable charlita.

Bueno, con lo que os voy a contar ahora vais a agradecer el briconsejo: el Speccy sabe dónde tiene que mirar para buscar los GDUs porque hay un valor de 16 bits almacenando en las direcciones 23675 y 23676 que le dice precísamente eso: dónde mirar. Vamos a verlo, porque aquí no nos creemos nada de entrada...

Vamos a obtener los valores almacenados en esas direcciones:

```
LET lsb=PEEK 23675: LET msb=PEEK 23676
PRINT lsb,msb
```

Obtenemos los valores "por defecto" (que se escriben al reiniciar el speccy): 88 y 255. ¿A qué dirección de memoria (valor de 16 bits) representan? Vamos a verlo:

```
PRINT lsb + 256 * msb
```

¿Qué obtenemos? Pues 65368. ¡¡¡OOOH!!! ¡¡¡QUÉ SORPRESA!!!

Acabamos de demostrar algo que ya sabíamos: que de entrada, el Speccy apunta a 65368 para mirar donde están los GDUs. Para que mire en otro sitio, sólo hay que escribir los valores correctos en 23675 y 23676. Vamos a hacer una prueba. Vamos a "crear" otro set de GDUs justo por debajo del original. El original está 65368, y un set de GDUs ocupa 168 bytes. Vamos a crear uno, por tanto, justo debajo, en 65368 - 168 = 65200.

Lo primero que tenemos que hacer es calcular qué valores habría que poner en 23675 y 23676 en vez de 88 y 255 para que el speccy mire en 65200 en lugar de en 65368. Seguimos el briconsejo:

```
msb = INT (65200 / 256) = 254
lsb = 65200 - msb * 256 = 176
```

Con lo que ya sabemos que si ponemos el lsb en 23675 y el msb en 23676, el Speccy mirará en 65200 para buscar los GDUs. Así, podemos escribir estas dos subrutinas:

```
9997 STOP
9998 POKE 23675,176: POKE 23676,254: RETURN
9999 POKE 23675,88: POKE 23676,255: RETURN
```

Haciendo un GOSUB 9998 activaremos el set en 65200 y haciendo un GOSUB 9999 activaremos el set en 65368 (el original).

Ahora veamos algo muy gracioso: haz un GOSUB 9998 y luego escribe PRINT USR "a" para ver en

qué dirección se define la A en modo gráfico (carácter 144)... ¡¡Qué listo es nuestro speccy!!.

Vamos a verlo todo en acción para que pilléis esto definitivamente. Como de costumbre, una mayúscula subrayada en el listado significa que hay que introducirla en "modo gráfico" (ya sabes, A significa "pulsar GRAPH (o SHIFT+9), pulsar A, y luego volver a pulsar GRAPH (o SHIFT+9), como en el Microhobby). Lo que hace este programa es definir dos gráficos distintos para la "A", uno en el set original (63568) y otro en el nuevo (65200):

```
  10 REM seleccionamos el set original:
  20 GOSUB 9999
  30 REM ahora redefinimos "A":
  40 LET dir = USR "A"
  50 POKE dir, BIN 00111100
  60 POKE dir+1, BIN 01111110
  70 POKE dir+2, BIN 11111111
  80 POKE dir+3, BIN 11111111
  90 POKE dir+4, BIN 11111111
 100 POKE dir+5, BIN 11111111
 110 POKE dir+6, BIN 01111110
 120 POKE dir+7, BIN 00111100
 130 REM ahora seleccionamos el otro set:
 140 GOSUB 9998
 150 REM y redefinimos "A":
 160 LET dir = USR "A"
 170 POKE dir, BIN 00111100
 180 POKE dir+1, BIN 01111110
 180 POKE dir+2, BIN 10011001
 200 POKE dir+3, BIN 11111111
 210 POKE dir+4, BIN 10111101
 220 POKE dir+5, BIN 11000011
 230 POKE dir+6, BIN 01111110
 240 POKE dir+7, BIN 00111100
 250 REM ahora lo vemos todo en acción:
 260 CLS
 270 PRINT "SET en 65368:"
 280 GOSUB 9999
 290 PRINT "A"
 300 PRINT "SET en 65200:"
 310 GOSUB 9998
 320 PRINT "A"
9997 STOP
9998 POKE 23675,176: POKE 23676,254: RETURN
9999 POKE 23675,88: POKE 23676,255: RETURN
```

La idea es tener todos los sets de gráficos que necesitemos. Recordamos que, como los gráficos de varios sets pueden convivir en pantalla (cambiar de set no cambia lo que ya hayamos imprimido en ella), podremos tener juegos mucho más variados en gráficos.

¿Y cómo se crean tantos gráficos, diréis vosotros? Está claro que ponerse a escribir ristras de POKEs o DATAs o lo que queráis NO es opción.

Hay una solución que funciona muy bien y que paso a explicaros.

Melbourne Draw y CIA para sacar mil y un sets.

A mí no me gusta dibujar en editores específicos de GDUs (que hay muchísimos). Para hacer GDUs podéis usar miles de editores que hay por ahí, pero yo siempre me he sentido más cómodo diseñando gráficos en un editor gráfico normal y luego currándome la conversión a bytes.

Cuando sólo contaba con mi Speccy lo que hacía era pintarlos en el Melbourne Draw y luego empleaba la función de capturar GDUs para pokearlos en memoria y luego grabarlos a cinta. Ahora en PC, uso cualquier editor gráfico (Photoshop si estoy en Windows, o Kolourpaint si estoy en Linux), genero un .scr monocromo con el bmp2scr exp que cargo en el emu, pongo el Melbourne Draw y hago como siempre.

Lo ideal es ir colocando los GDUs en memoria al final, justo por debajo del set original. De ese modo podemos colocar la RAMTOP justo por debajo del set que quede más bajo en memoria y compilar como explicamos en el capítulo anterior.

Describamos por pasos el sistema que yo suelo seguir:

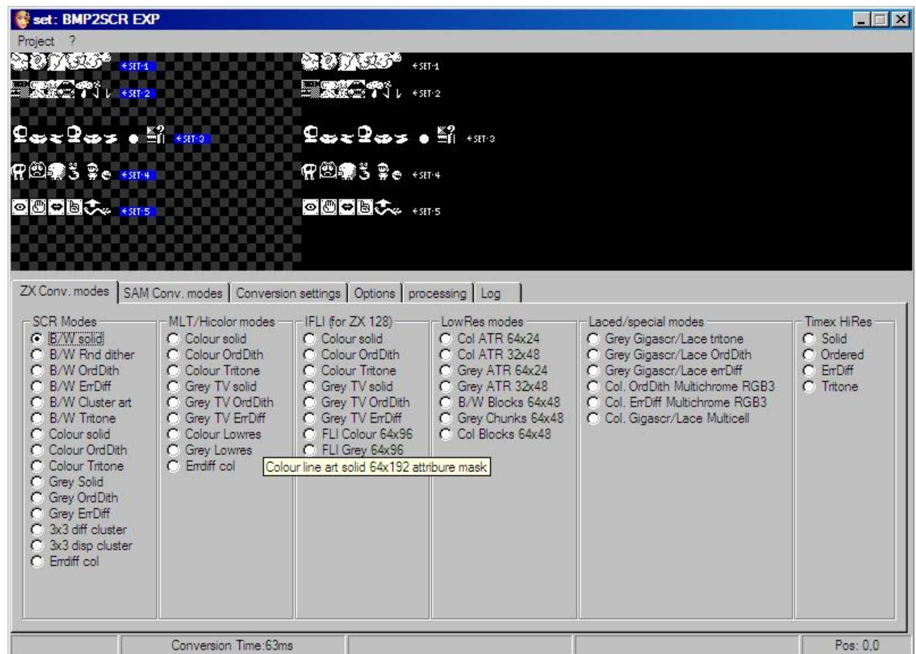
1. Primero decidimos cuántos sets gráficos vamos a necesitar y dónde los colocaremos. Lo ideal, como dije, es partir del original (que está todo lo arriba posible que permite la RAM, o sea, en 65536-168 = 63568) e irlos colocando uno debajo de otro. Cuando tengamos esto, vemos la lista de direcciones de inicio y calculamos los lsb y msb de cada una. Nos hacemos una tablita con toda esta información, que nos será muy util para nuestro programa.

2. Lo siguiente es dibujar los gráficos. Yo empleo Photoshop/Kolourpaint y una imagen de 256x192 que es la resolución del spectrum, con vistas a cargarlo posteriormente en el emulador usando Melbourne Draw para recortar los GDUs. Es buena idea ser ordenados y organizarlos "temáticamente" de forma que al activar un set de GDUs tengamos todos los relacionados "a mano". Por ejemplo, podemos usar uno para el sprite del personaje, otro para un par de enemigos, otro para los fondos de la fase 1, etcétera. Dibujalos en monocromo, blanco sobre negro. Grabamos el resultado en un archivo BMP. (Ver imagen 1 en pág. siguiente)

3. Empleamos bmp2scr exp (o cualquier otro conversor) (imagen 2) para obtener un archivo SCR monocromo dentro de un .TAP que podamos usar en el emulador. Es importante seleccionar el modo monocromo, ya que si seleccionamos otro el conversor podría hacer cosas "divertidas" con los atributos y obtener caracteres invertidos.



(1)



(2)

4. Abrimos el emulador, cargamos Melbourne Draw, introducimos nuestro .TAP generado y cargamos nuestro set gráfico en memoria (opción "l" del menú). Entramos en el editor.

5. Una vez en el editor, pulsamos "G" para activar la cuadrícula. Así podremos ver donde acaba cada carácter. Podemos pulsar "M" un par de veces para acercar los píxels y operar más cómodamente.

6. Ahora sólo hay que ir moviéndose a la casilla que contenga cada carácter (usando QWEADZXC para movernos en cada una de las ocho direcciones posibles), y pulsar U. Ahora el programa nos preguntará qué GDU queremos definir. Vamos pulsando A, B, C... etcétera hasta la U a medida que vamos "capturando" cada cuadro.

7. Cuando terminemos con cada set, pulsamos BREAK para volver al menú, y SHIFT+S para salvar a cinta el set gráfico. Es interesante emplear de nombre de archivo la dirección de memoria donde posteriormente irá cada set gráfico. Por ejemplo, 65368 para la original, o 65200 para la siguiente, etcétera.

8. Ahora volvemos al editor y repetimos los pasos para el siguiente set, hasta que ya tengamos todos los sets capturados y grabados en cinta.

9. Ahora reiniciamos, hacemos un CLEAR a la dirección del set más bajo - 1, y cargamos con LOAD "" CODE xxxxx todos y cada uno de los sets, teniendo cuidado en especificar en xxxxx la dirección correcta de cada set.

10. Para curarnos en salud, grabamos todos los sets de un plumazo en cinta con un SAVE "graficos" CODE xxxxx, 65536-xxxxx, con "xxxxx" la dirección del set que se encuentre más bajo en memoria.

Y con esto y un bizcocho, nos despedimos hasta el próximo capítulo. Ya sabéis que podéis encontrarme en los foros de CEZ por si os surge alguna duda. ¡Un saludo!

Na_th_an Ash Anti



ART GRAFIKA

Una nueva sección se abre para mostrar al mundo entero las posibilidades gráficas de nuestro ZX Spectrum y el arte que hay en cada una de las pantallas mostradas en estas páginas. Aquí caben todas las propuestas, ya sean hechas artesanalmente, a pulso, o usando las técnicas más arriesgadas, bien con las utilidades existentes en la red (Seven-uP, BMP2SCR Exp, ZX Paintbrush, etc.) o incluso si se han hecho usando un Spectrum real, con cualquiera de las más famosas utilidades de diseño gráfico, por todos conocidas: Melbourne Draw, OCP Art Studio, The Artist, Paint'n'Plotter, Leonardo, etc. Animo a cualquier artista del pixel a mandar sus propias creaciones, tanto actuales como antiguas, da igual si fueron realizadas años atrás.

Éstas son imágenes de las creaciones de varios grupos de artistas que fueron enviadas a Demotopia

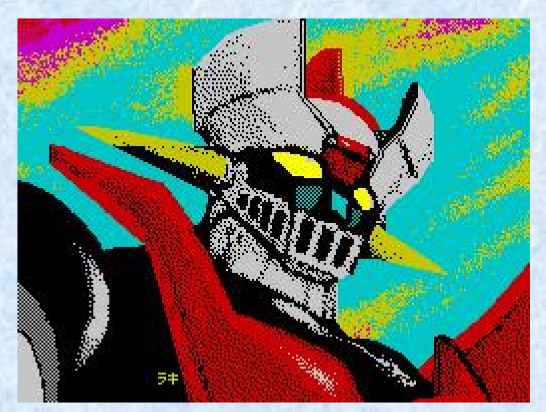
WWW.ZXDEMO.ORG



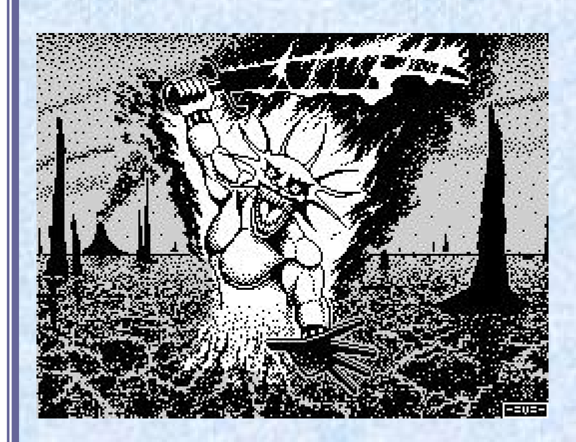
CHAOS (VIATOR-RUSH, 1996)



INDIAN (CVM & ZX, 2005)



MAZINGER Z (LUCKY, 2005)



MONSTER (V/J77, 2000)



LACERT (DEMONIK, 04)

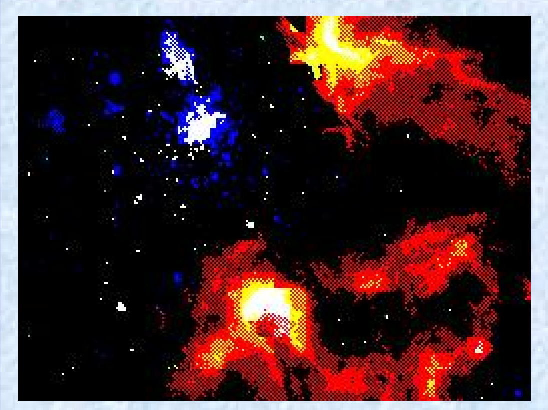


GORDIAN GOES ZX
(Critikill - Farbrausch, 2004)



KIDSOFT (KASIK, 2004)

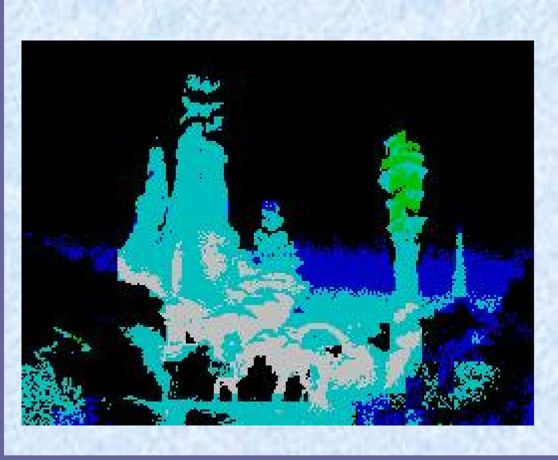
Y, por supuesto, unas cuantas de las mías, que no son moco de pavo...



DESTINO JUPITER (2007)



GALAXY FUN (2006)



GREEN TOWERS (ROGER DEAN) (2006)

DOS ARTÍCULOS QUE DEBÉIS CONOCER CON DETENIMIENTO: EL PRIMERO, PROCEDE DEL ARCHIVO DE “EL TRASTERO” PERO POR SU CONTENIDO E INTERÉS, MERECE LA PENA SER REPRODUCIDO CON DETALLE EN ESTAS PÁGINAS. EL SEGUNDO, ES MÁS QUE UN HALLAZGO. SABREMOS ALGO MÁS DEL “PORTENTOSO” ZX SPECTRUM DE PRIMITIVO DE FRANCISCO, QUE FUE MOSTRADO EN LA PASADA EDICIÓN DE LA RETROEUSKAL 2007. PASEMOS A EXAMINARLOS CON INTENSIDAD.

Adaptador gamepad PS2 para Spectrum

Introducción

El siguiente montaje nos permite utilizar un gamepad de PS2 en nuestros Spectrum. Este adaptador transforma las señales de gamepad a señales que puede interpretar un interface joystick usado por cualquier Spectrum. Para él será como si tuviera conectado un joystick de aquella época. Este adaptador debería funcionar con cualquier interface joystick aunque se recomienda el uso de interface Sinclair de 2 puertos para poder utilizar todo el potencial del Gamepad.

En el caso de los Spectrum +2, +2A/B y +3 no necesitaremos un interface joystick dado que estos modelos ya tienen incorporados 2 puertos Sinclair.

Software

Lo primero al empezar este proyecto fue buscar información sobre el funcionamiento de un gamepad de PS2.Esta información puede ser encontrada fácilmente en Internet. Yo la he sacado de esta página:
http://home.quicknet.com.au/andrewm/electron/psxcont.html

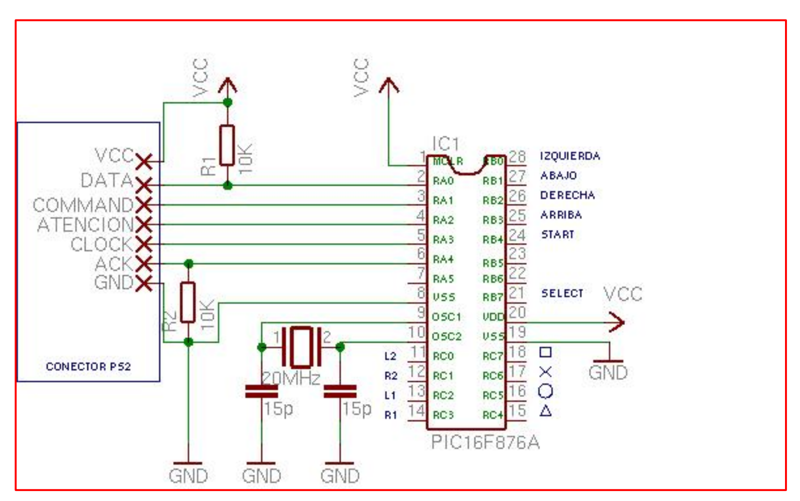
Visto como funciona el gamepad, he recurrido a la utilización de un PIC para gestionar la comunicación con el gamepad. El PIC convertirá el gamepad a un joystick como los que se utilizaban en la época del Spectrum.

Al buscar información sobre PIC, lenguajes de programación, etc,etc, encontré un software para el PIC 16F877A que ya hacía lo yo pretendía hacer. Por ello, el adaptador que se presenta en este artículo usa este software sacado del magnifico foro: http://www.todopic.com.ar/foros/

En cuanto al autor del código software, Bruno Fascendini, se le ha solicitado permiso para usar su software sobre mi adaptador.

Hardware

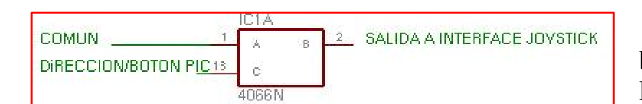
El esquema básico del adaptador es muy sencillo.



En este adaptador, el PIC (El software se puede adaptar a cualquier PIC de la familia 16F87xA) utiliza uno de sus puertos (RA) para comunicarse con el gamepad de PS2. Los puertos RB y RC están configurado como salidas. Cuando el botón del gamepad se pulsa, la salida correspondiente pasa a valor "0" o "1" (variando el software del pic). De esta manera funcional algunos interfaces.

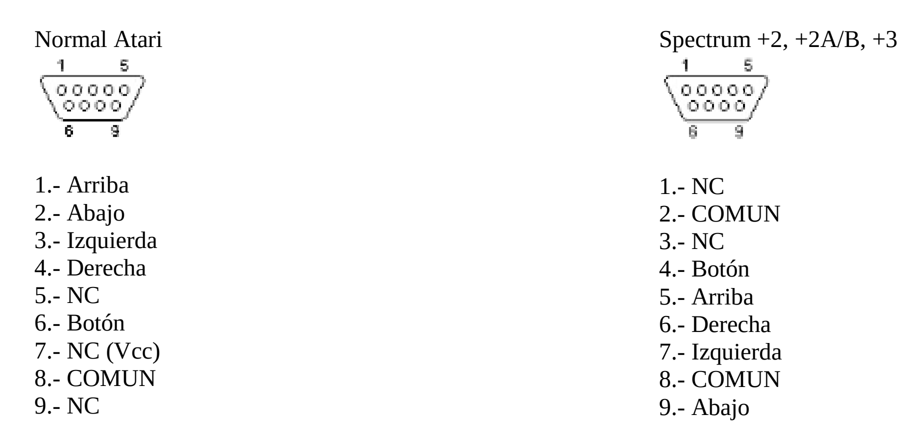
Sin embargo, muchos otros lo que hacen es que al pulsar un botón se cierra un contacto y deja pasar una señal. Así funciona, por ejemplo, el interface multijoystick MHT e INDESCOMP o los Spectrum +2A/+3.
http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Spectrum+2A.html

Para simular este contacto, se añadió al esquema el switch analógico 4066.



De esta manera, cuando el PIC indica que una dirección o botón está pulsado, el 4066 deja pasar la señal "COMUN" al otro lado.

Por último, el adaptador debe de tener en cuenta un último detalle. Los Spectrum +2, +2A/B y +3 tiene puertos Sinclair integrados con una distribución de pines distinta al estándar Atari.



Normal Atari	Spectrum +2, +2A/B, +3
1.- Arriba	1.- NC
2.- Abajo	2.- COMUN
3.- Izquierda	3.- NC
4.- Derecha	4.- Botón
5.- NC	5.- Arriba
6.- Botón	6.- Derecha
7.- NC (Vcc)	7.- Izquierda
8.- COMUN	8.- COMUN
9.- NC	9.- Abajo

Con esto esto han salido 2 esquemas / placas, cada una con sus ventajas e incovenientes. Se pueden ver en esta página: *www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Esquemas.html*

Número de botones disponibles.

En la época del Spectrum, los Joystick solían tener 4 direcciones+botón. Sin embargo el gamepad de ps2 tiene muchos más. ¿No habría alguna manera de poder disponer de ellos en el Spectrum?.

La respuesta es SI. Los interfaces de joystick tipo Sinclair tenían la posibilidad de conectar 2 joystick para poder jugar 2 personas. El adaptador de gamepad PS2 puede utilizar los 2 puertos, permitiendo un total de 4 direcciones + 6 botones. Si disponemos de un interface con un solo puerto (kempton, Sinclair, cursor, etc) solo dispondremos de 4 direcciones + botón "cuadrado".

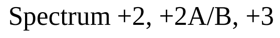
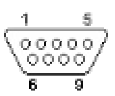
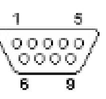
De manera gráfica y usando la norma Atari, queda reflejado de la siguiente manera:



Alimentación del adaptador

Una nota a tener en cuenta es que el interface de joystick debe tener la señal VCC para dar corriente al adaptador y al gamepad. El consumo del conjunto es de solo 25mA por lo que el propio Spectrum puede darle alimentación sin ningún problema.

Las soluciones para este problema son: Utilizar una fuente de alimentación externa. El adaptador lleva una toma de corriente igual a la utilizada por los Spectrum (negativo por dentro, positivo por fuera). En el caso de los Spectrum 16K, 48K, +48K, +128K, +2 gris, utilizar la misma fuente que alimenta el Spectrum. Se conecta la fuente al adaptador y , con una extensión a fabricar, al Spectrum. Modificar el puerto joystick para que tenga alimentación. Si no queremos andar con una fuente externa, podemos poner VCC y GND en los conectores de nuestro interface o Spectrum +2/+3. El adaptador puede recibir la alimentación por los siguientes pines:

 Normal Atari	 Spectrum +2, +2A/B, +3
	
7.- VCC 9.- GND	1.- VCC 3.- GND

Se muestran algunos ejemplos de las 2 últimas soluciones: Como modificar interfaces y Spectrum: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/modificar.html*

Fotos

Spectrum +2A + adaptador 1 puerto



Adaptador 1 puerto con caja plástico 76x50mm



Spectrum 48K + adaptador 1 puerto + RAMTURBO



Más sobre este artículo, ver la página principal en esta dirección: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/ps2.html*

DOCUMENTACION

Mail permiso utilización software PIC y código original PIC: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Documentos/Original.rar*
Software PIC modificado para PIC16F876A y PIC 16F873A: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Documentos/pic.rar*
Software PIC modificado para PIC16F876A y PIC 16F873A (con rutina R2,R1 > DERECHA y L2,L1 > IZQ) *.../pic2.rar*
Esquemas y placas formato Eagle 4.09: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Documentos/PAD-PS2-EAGLE.rar*
Esquemas y placas en PDF: *http://www.speccy.org/trastero/cosas/JL/ps2/Documentos/pdf.rar*

El Spectrum de Primitivo de Francisco

De las varias actividades celebradas en la pasada edición de la RetroEuskal bilbaina, cabe mencionar una de ellas por varios motivos bastante claros para los seguidores del ordenador de Sinclair: la conferencia "MicroHobby: Un micro, un hobby, una revista" (http://www.retroeuskal.org/es/node/56). Se puso de manifiesto en ella los pormenores sobre la creación y producción de una de las revistas más aclamadas en la historia de la microinformática a nivel nacional, a cargo de dos de sus primeros responsables: el primer director ejecutivo de la revista y también editor, Domingo Gómez, junto al redactor y colaborador en las secciones de hardware Primitivo de Francisco. Con él hemos aprendido, a hacer montajes, placas y circuitos de todo tipo, que nunca antes nadie se le habría ocurrido. Durante la celebración de la conferencia, Primitivo de Francisco, mostró a los asistentes un ordenador Sinclair ZX Spectrum profundamente modificado. Fue una auténtica sorpresa para los presentes.

Según explicaba Primitivo en la conferencia, el Spectrum original resultaba muy incómodo a la hora de probar los montajes hardware que él desarrollaba: el bus se dañaba de tanto usarlo, las teclas eran engorrosas, se necesitaba un cassette a parte con sus cables... Así que modificó un Spectrum para incorporarle lo que necesitaba: teclado de calidad, desdoblamiento de las teclas de cursor, un joystick incorporado, un conector robusto como bus de expansion, otro conector previsto para conectar una disquetera, cassette incorporado con regulación de volumen, fuente de alimentación integrada en la carcasa y, por supuesto, el reset (el primer montaje que Primitivo puso a disposición de los lectores de MicroHobby).



El diseño de Primitivo es de lo más completo que se haya visto y está muy currado. Lástima que sea único en su especie.

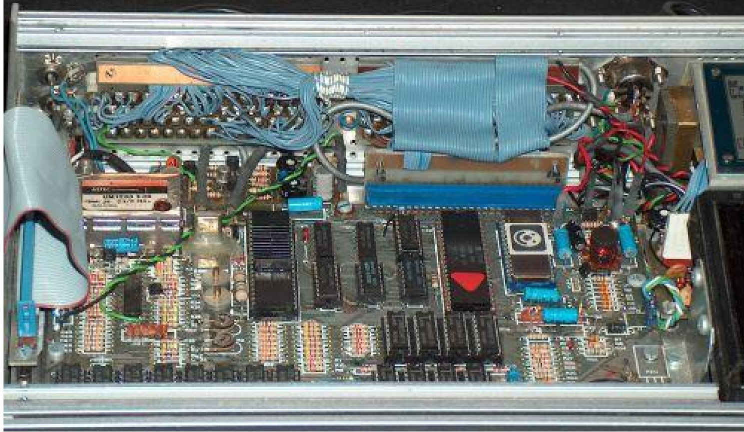


La parte trasera del ordenador con sus conexiones para monitor y salida TV y el cable para su conexión a la toma general de corriente.



Vista del interior del micro donde se puede apreciar la placa de componentes del ZX Spectrum modificado, a la cual se han ido incorporando y encajando los diseños internos de cada uno de los nuevos accesorios. No hace falta decir que todo funciona a la perfección, pues sin ellos no le hubiera sido posible a Primitivo trabajar en sus montajes de hardware.





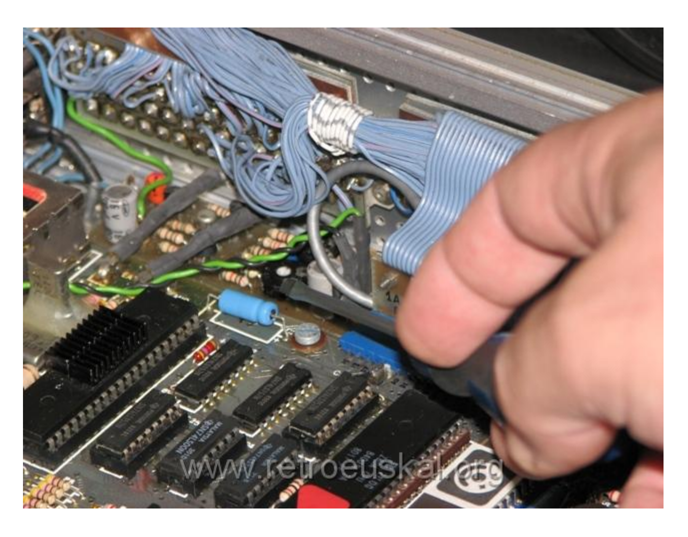
El proceso de apertura requiere cierta presteza

Detalle de la placa interna con sus nuevas conexiones bien visibles





Momento de la conferencia donde Primitivo muestra su increible Spectrum y en la foto de la derecha, mostrando los entresijos de la máquina en el taller de la RetroEuskal, frente a algunos de los organizadores del mismo.





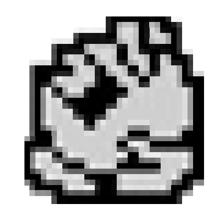
Más imágenes tomadas durante el examen del interior del Spectrum, donde el propio Primitivo va mostrando cada una de las partes fundamentales de su personal diseño, haciendo incapié en sus funciones.

Aunque es preferible contar con un tocho de texto que explique estos pormenores, solo con ver las imágenes, uno puede perfectamente hacerse una idea de cómo se lo ha tenido que montar Primitivo para hacer un Spectrum modificado, con todos los conocimientos a su alcance. Si queréis conocer con más detalles lo que se dijo en la conferencia, podéis acceder a este link: www.speccy.org/portal/article.php?story=20070813210507327

Fotos y parte del texto: www.zonadepruebas.com (Gracias Colossus y Carpintero) y www.retroeuskal.org

PUBLICACIONES

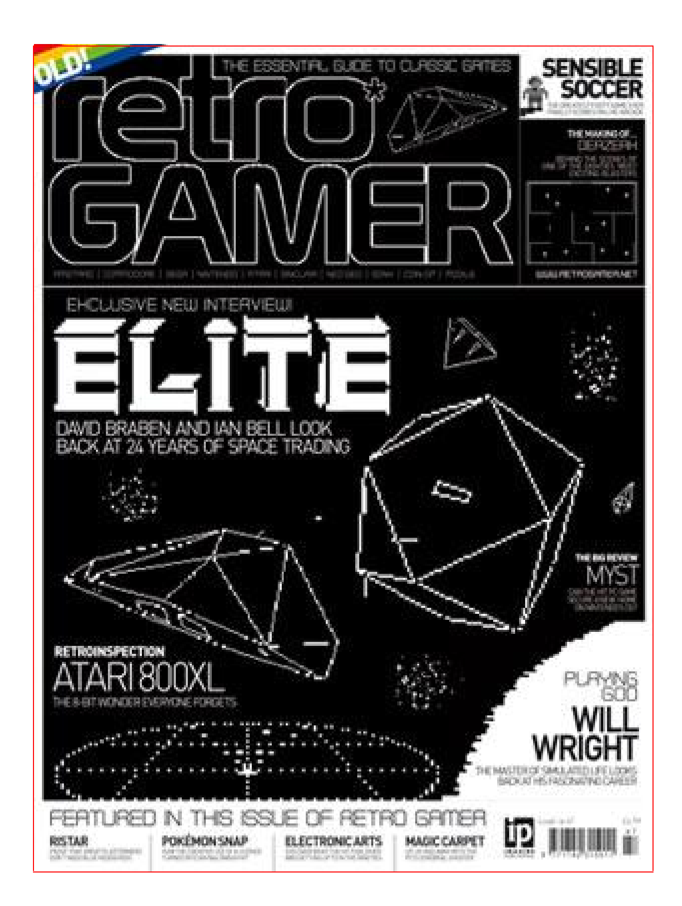






Magazine ZX (nº 16)
http://www.speccy.org/magazinezx/

Bytemaniacos (nº 3)
http://www.bytemaniacos.com/





RetroGamer nº 47
http://www.retrogamer.net/flashindex.html

Game nº 25
http://www.gameplayer.it/

Otras publicaciones (de Spectrum y otras plataformas):

Alchemist Research: http://www.alchemistresearch.co.uk/

Amstrad.ESP (revista on-line sobre el Amstrad CPC): http://www.amstrad-esp.com/index.php

El Spectrum Hoy (on-line): http://www.speccy.org/spectrumhoy/

Libro “100 Videogames (BFI Screen Guides)” (James Newman & Iain Simmons): Amazon.com

Libro “Gamers” (Shanna Compton): Amazon.com

Libro “The A-Z Of Cool Computer Games” (Jack Railton): Amazon.com

Libro “The Ultimate History Of Video Games”: http://www.amazon.co.uk/exec/obidos/ASIN/0761536434/thesinclairla-21

Libro “The ZX Spectrum Book: 1982-199x”: http://www.zxgoldenyears.com/

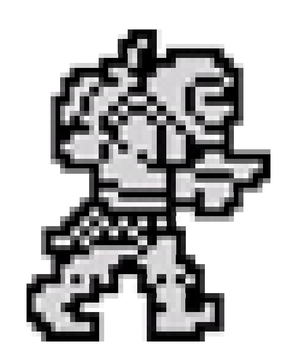
Libro “The Videogames Guide” (Matt Fox): Amazon.com

Nebula (revista on-line): http://www.nebulared.com/historia.php?nombre=Sinclair+ZX+Spectrum

PTCYR #1 : http://tcyr.wordpress.com/2008/02/05/paper-tcyr-1/

PTCYR #2 : http://tcyr.wordpress.com/2008/02/11/paper-tcyr-2/

PTCYR #3 : http://tcyr.wordpress.com/2008/02/18/paper-tcyr-3/



Revista Usuarios Amstrad: www.nacionarcade.net

Retro Review: http://www.retroreview.com/

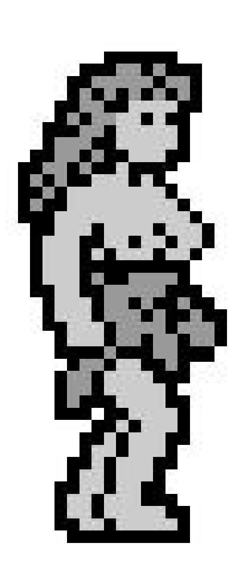
Sinclair Notizie (todos los números): http://zxspectrum.altervista.org/notizie.htm

ZX-Shed: http://www.zxshed.co.uk/ y ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/

ZX-F (Todos los números): http://zxf.magazine.googlepages.com/home

ZX Digest: http://www.zxdigest.dsl.pipex.com/

ZZAP! 64 (gran revista inglesa sobre el Commodore 64): http://zzap64.co.uk/



Foros, noticias, discusiones, etc.:

Computer Emuzone Network: http://computeremuzone.com/forum/index.php

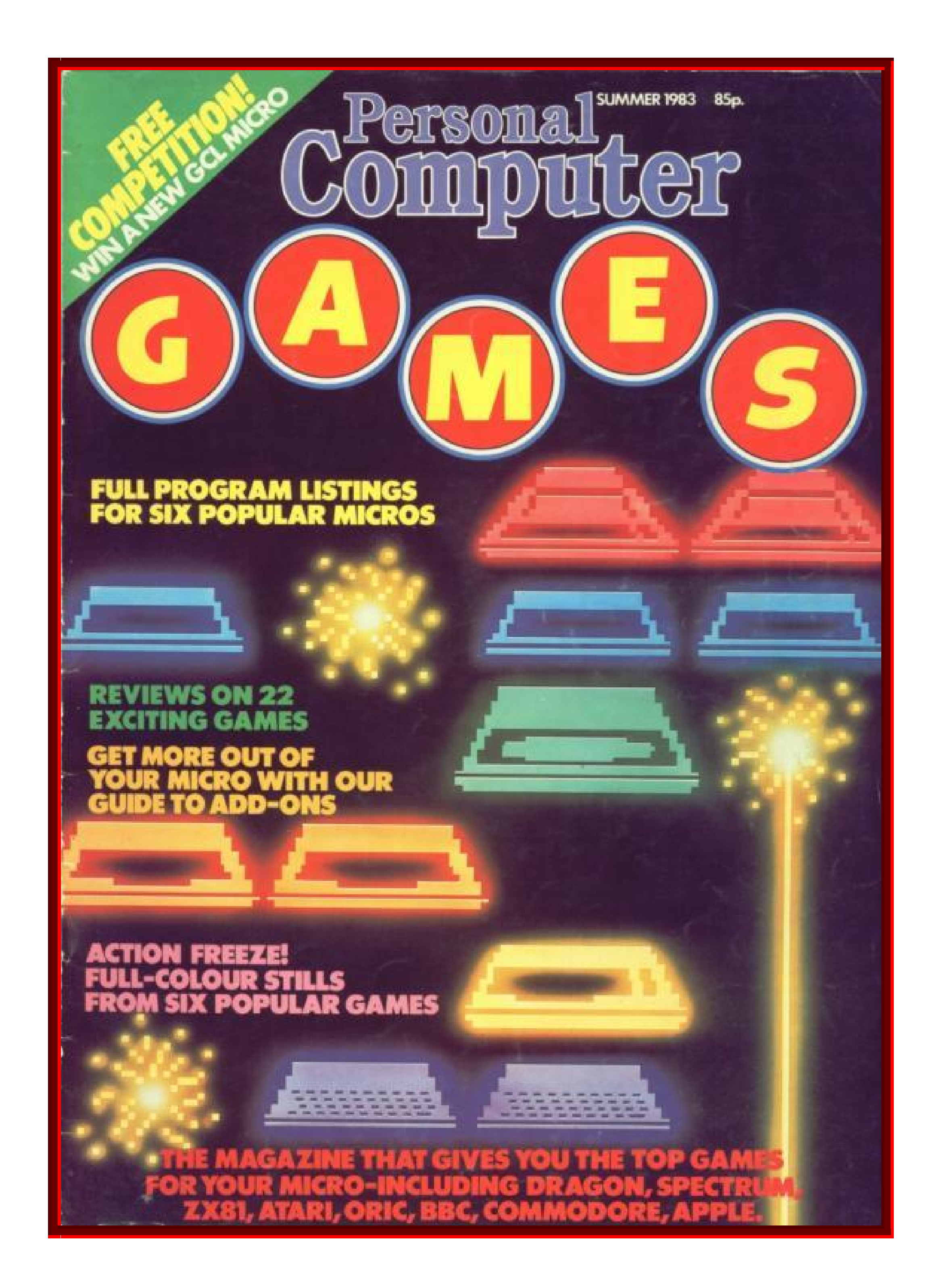
Foro Speccy,org: http://www.speccy.org/foro/index.php

Retro Bytes: http://retrobytes.creatuforo.com/index.php

World Of Spectrum forums: http://www.worldofspectrum.org/forums/

Z80 RetroHard: http://usuarios.lycos.es/z80retrohard/phpBB2/index.php

Zona De Pruebas: http://www.zonadepruebas.com/



Personal Computer Games

VNU Business Publications, NV

Periodicidad Mensual

15 números (Summer 1983 – Feb. 1985)